

Este mes en el CD de PlayStation*: demos jugables de Formula 1 '97, Rapid Racer, Nightmare Creatures y Fantastic Four
*CD incluido sólo para su distribución en España
¡SORTEO DELIRANTE!
10 JUEGOS COMPLETOS KURUSHI
Edición Oficial Española
PlayStation™ Magazine
Número 11
975 Ptas.
MC
FINAL FANTASY VII
EL TITÁNICO JUEGO CRUZA LOS PIRINEOS
ENRÓLATE
TODO LO QUE HAY QUE SABER SOBRE EL GÉNERO DEL ROL
NÁLISIS:
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
FORMULA 1 '97
DYNASTY WARRIORS
EXPLOSIVE RACING
KURUSHI
NUCLEAR STRIKE
JUEGOS SIN FRONTERAS
LOS TÍTULOS DE PLAYSTATION QUE SE CUECEN EN EUROPA
La revista PlayStation más vendida del mundo
00011
8 414090 112772


Y Pensabas Que en el Mar Estabas Seguro
Overboard!
Un Juego Lleno de Accion y Grandes Dosis de Humor
PlayStation
PC CD 3D
VERBESSERTE GRAFIK DURCH
3D-BESCHLEUNIGUNG
PSYGNOSIS
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Overboard!, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

Editorial

Si ojeas y hojeas este número, no tardarás en dar con nuestro reportaje dedicado a las compañías que actualmente desarrollan juegos en Europa. Y... sí, somos Europa, pero en cuanto a los títulos para PlayStation, el Viejo Continente queda limitado a Gran Bretaña, Francia, Suecia y muy, muy poquito más. La razón: la pasta, como siempre. Se dice que el desarrollo es demasiado costoso, pero en fin, parece que alguien debería atreverse a dar más pasos de los conseguidos hasta ahora (escasos, por no decir nulos).

Bien, no hurguemos más en la herida y pasemos a prácticas más saludables, como las adivinanzas: este mes vaticinamos que, tras la avalancha de simuladores de carreras (con supervivientes ilustres, por supuesto), llegó la hora para los hijos de *Tomb Raider*. Nos encantaron los *abuelos* (*Alone in the dark, Resident Evil*), nos divirtieron los *padres* (glorioso *Tomb Raider*), y nos apostamos la dentadura postiza a que serán los *nietos* los que se comerán el pastel el año próximo: *Tomb Raider 2*, *Deathtrap Dungeon*, *Resident Evil 2*, *Nightmare Creatures*... veréis cómo el tiempo nos dará la razón.

Empar Revert
Directora

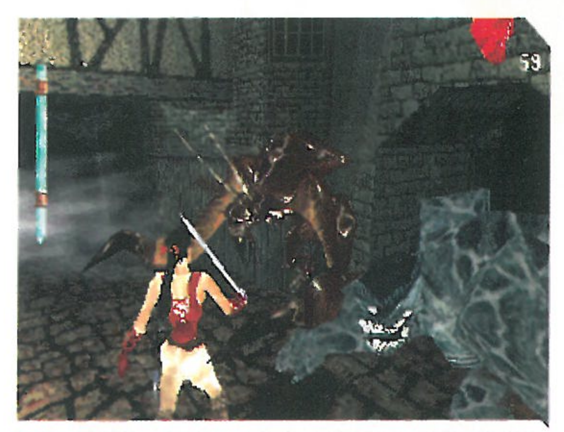
¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?

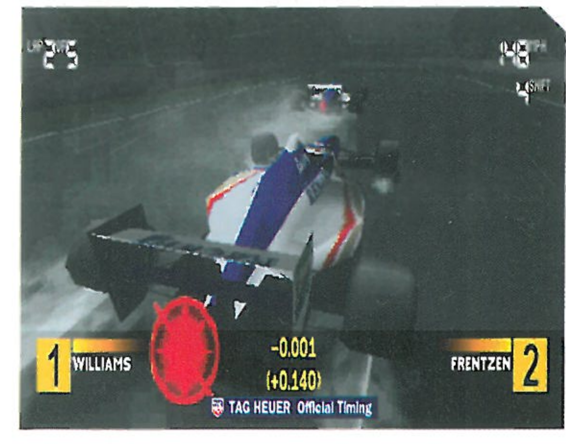


*CD incluido sólo para su distribución en España.



Velocidad, misterio, mamporros, piras humeantes, aguas resacosas... No se nos ocurre más. Compruébalo por ti mismo.





Formula 1 '97 — **Jugable**
Si te asombró el original —reconozcámoslo, era soberbio—, éste te dejará de granito rosa.

Rapid Racer — **Jugable**
Contempla la elegancia de las olas a tu paso por tan veloz título de carreras acuáticas.

Nightmare Creatures — **Jugable**
Suena a pesadilla... y se deja jugar de miedo.

Fantastic Four — **Jugable**
Averigua si este ***beat 'em up*** de scroll es fantástico, bombástico, califrástico o catastrófico.

Rosco McQueen — **Vídeo**
Damos fe de la prestancia de tan sin par caballero en la tarea de guardar almas del voraz fuego.



Sumario

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Pilar Sans**

Maquetación Electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Víctor M. Dasilva, Asunción Guasch, Nacho Hernández, Arnau Marín, Pilar Orero, Mariana Orozco, Carlos Robles y Javier Vico
Corrección: Carmen Arias

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª,
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76

Redacción PlayStation Magazine
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: (93) 451 84 68
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
CADE, S.A. de C.V.
Lago Lodoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 531 10 91

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona






34
Fighthing Force


30
Final Fantasy VII

14
Duke Nukem3D

PRIMER CONTACTO



PREPLAY

74

Ven y explora el universo del rol

42



Shadow Master

64

66



Nuclear Strike



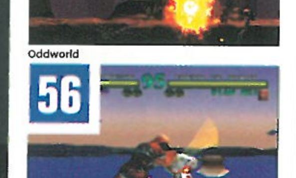
52

Formula 1 '97

48

Oddworld

56



Dynasty Warriors

22

Juegos sin fronteras: los trabajos para PlayStation que se llevan ac abo en Europa

PLAYTEST



REPORTAJES

50



SECCIONES



Virgin Interactive a subasta

Atractivo paquete, inversión con futuro

No lo pienses dos veces: ve a buscar esos 250 millones de dólares que guardas bajo la baldosa suelta del dormitorio y conviértete en el nuevo propietario de Virgin Interactive, la famosa compañía editora de juegos, en la actualidad filial de Viacom.

Tan astronómica cantidad no ha supuesto traba alguna para empresas como Electronic Arts, Sega, GT Interactive y Spectrum Holobyte, que son las interesadas en la compra Virgin. Y Richard Branson, que ha confirmado su interés por hacerse de nuevo con la compañía. Cielos, qué morbo.

Richard Branson, en plena reflexión trascendental.



[1] Con juegos tales como *Command & Conquer*... [2, 3] y sus agresivas campañas publicitarias, Virgin es un apetitoso lote para los inversores.

Ondas PlayStation se infiltran en hogares madrileños

«Pepe, dale al volumen, que esto suena bien»

El mundillo PlayStation sigue en plena ebullición. Y no es sólo que surjan clubes como champiñones en todos los rincones de España, signo inequívoco del excelente estado de salud del ambiente consolero, sino que, además, grupos invasores asaltan las frecuencias del dial para difundir arengas sobre la consola gris. Nos referimos a *Otaku Players*, un programa que realizan un grupo de entusiastas y que se emite sólo en la comunidad de Madrid (qué le vamos a hacer) los martes de 5 a 6 de la tarde en Radio Las Águilas (106.3 FM). Si tienes la suerte de estar en cobertura, pon pilas al transistor, porque *Otaku Players* te contará lo que necesitas saber sobre todo tipo de títulos PlayStation y te pondrá al corriente de las novedades y noticias relacionadas con videojuegos y manga japonés. El programa se creó en abril de 1995 de la mano de Daniel Turienzo (individuo de alborotada cabellera), Jorge Massanet (gran *otaku* conocido por sus peculiares camisas) e Ignacio Hernández (famoso por derribar puertas con la nariz). Además de entrevistas y reportajes, los bravos locutores hacen rápido repaso a las revistas del sector (incluida la nuestra).

Si quieres ponerte en contacto con ellos: **otakuplayers@gratismail.com**

Ánimo, colegas, que el trabajo dignifica.

Jornada PlayStation en Granollers

Iguana Games y Kame, dos tiendas especializadas de Granollers (Barcelona), no tuvieron bastante con el cirio que organizaron el año pasado, así que deciden arremeter de nuevo el próximo 23 de noviembre en La Porxada: de 10 de la mañana a nueve de la noche podrás participar en eliminatorias con otros jugadores y ganar juegos, camisetas, consolas y demás, y/o dedicarte a jugar tranquilo en los *stands* sin la presión de la competitividad (y gratis), y/o asistir a la presentación de novedades, y/o ser tocado por la rueda de la Fortuna (sorteo de premios habrá durante todo el día), y/o escuchar música y bandas sonoras de juegos de la mano de *dj* profesionales, y/o atracarte de frankfurts y patatas fritas (entre otras cosas), y/o quedarte pegado al VideoWall gigante que mostrará demos de los títulos más en boga... bueno, pondremos un punto y aparte por hacer honor a la gramática.

Pero seguimos: asistirán miembros de las compañías de juegos y componentes de *PSM* y *PlayStation Power*, gozaremos de la visita especial de Lar... ¡ops!... En fin, que la movida será morrocotuda.

Quake llega a PlayStation

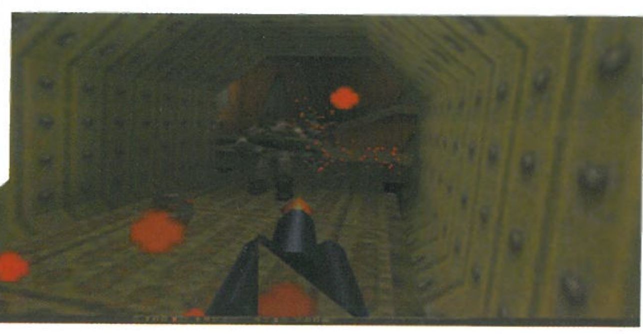
De leyenda para PC a ¿leyenda para PlayStation?

Por lo visto, contra el pronóstico de pasillo, Quake **ya ha sido ingresado para pasar por el quirófano Aardvark. Los médicos conseguirán mediante** lifting **que el paciente adquiera la tersura PlayStation adecuada.** Según Jim Pelling, uno de los desarrolladores de Aardvark, la tecnología que se precisa para la conversión del título está al alcance de nuestra consola, aunque otros programadores lo pongan en duda.

Sólo han pasado seis meses desde que Aardvark realizara el arduo trabajo de conversión de *Duke Nukem* a PlayStation. La complejidad de la operación es similar a la que presentará *Quake*, así que, en opinión de Jim Pelling, la cosa será más de lo mismo. En muchos aspectos, el juego debería ser virtualmente idéntico a la versión para PC. Volveremos pronto sobre el tema.



Que no era posible, ¿eh? Pues ahí está, a punto de hacernos la visita tras su estancia en los dominios del PC.



Fuego cruzado

Entre disparos anda el juego

Crees por un segundo que la paz reina entre nosotros y te acribillan con Pump Action Gun y GunCon, dos pistolas de luz en el punto de mira de los amantes del shoot 'em up.

En esta guerra fue **Predator** la encargada de abrir fuego hará ya casi un año, y aunque al principio nos pareció «un periférico de mucho calibre» (*PSM 4*), el tiempo y sobre todo la competencia han relegado la máquina de Logic 3 a posiciones más modestas en la difícil carrera por el trono pistolero.

En mayo del presente año irrumpieron con fuerza dos nuevas armas, **Fazor** de Mad Catz y **Justifier** de Konami. La primera es una máquina más precisa, más confortable y con una velocidad de disparo mucho mayor que la obtenida con Predator. Es un arma de curioso diseño que parece inspirada en los bocetos del dibujante G. Gier (el creador de *Alien*). Desde luego, es original, aunque en nuestra humilde opinión peca un pelín de psicodélica (imagínate al teniente MacClane con el octavo pasajero como arma mortífera).

Por su parte, Justifier de Konami hizo trizas a sus rivales y se situó arrogante en primera posición. La pistola de luz de la compañía nipona, de curioso color (verde), es más cómoda y precisa que las dos citadas. Su respuesta es más rápida que las proporcionadas por Fazor o Predator. Su diseño, sin ser del todo realista, se asemeja más a un arma auténtica que el de la pistola psicodélica y su peso no es tan excesivo como el de ese pistolón con nombre de película de Schwarzenneger.

De cualquier modo, estas tres pistolas te acompañan en cualquiera de tus incursiones por los *shoot 'em up*, a excepción del nuevo *Time Crisis*. Parece que la maquinilla de marras se comercializó para apoyar el lanzamiento al mercado mundial de *Crypt Killer*, pero el tiro les salió por la culata y el desastroso título sobre asesinos asaltadores de criptas no estuvo a la altura de tamaño artefacto. Quizás Konami quiera enmendar tal error con el lanzamiento del *Lethal Enforcers I* y *II*. ¿Valdrá la pena esperar? El tiempo lo dirá.

Por si no tuviésemos suficiente con semejante batalla campal, ahora se adjudica el pistoletazo de salida a dos nuevas armas. La primera, conocida como **Pump Action Gun**, es, a juzgar por su nombre, el arma ideal para cualquier cinta de Quentin Tarantino. Se trata de un arma de corte muy realista y una precisión similar a la de Fazor y Justifier, que además permite utilizar el disparo automático. Con este nuevo aparato de Ubi Soft podremos emplear también el famoso ralentizador de imágenes. Sin embargo, la mayor de sus ventajas es la facilidad con la que accedemos a los botones de disparo adicionales (misiles, granadas y demás).

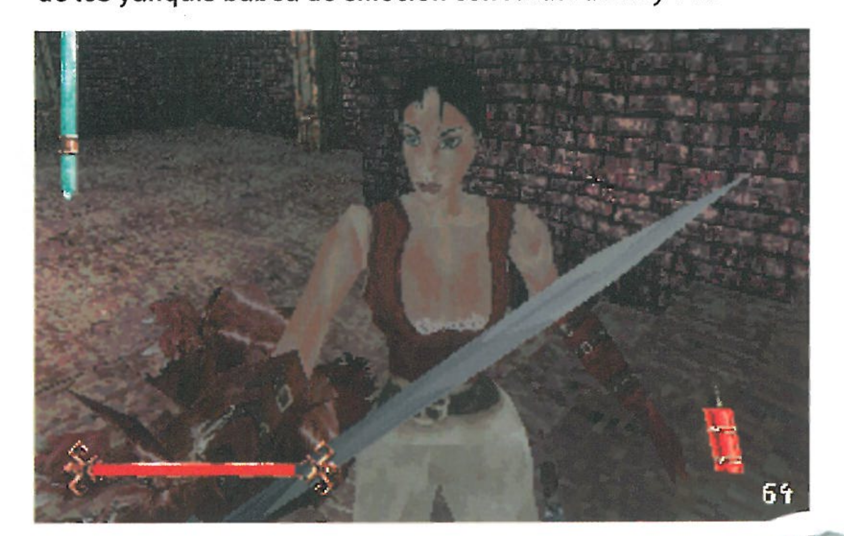
Pump Action Gun es un artilugio bastante fiable y muy completo, quizás algo más plúmbeo que la Justifier de Konami, pero tan polivalente que podrás dejar como un colador a todo enemigo que se cruce en tu camino (también en *Time Crisis*, con un conector especial).

La segunda arma que ha salido a la venta es el símbolo de la precisión. La **GunCon** de Namco es un portento, no sólo porque su diseño sea una perfecta mezcla de futurismo y realidad, o porque su peso sea el ideal para no cansarnos o su velocidad de disparo sea meteórica. Ante todo, esta arma es magnífica, fantástica, soberbia *precisión*. Sus creadores han acertado al emplear la clavija de *Video Out* de la consola que, situada junto al puerto habitual para los pad, es donde debemos conectar nuestra pistola de luz. Para que te formes una ligera idea de su altísima exactitud: con la GunCon serás capaz de disparar a un pixel (en efecto, a nosotros también nos parece inaudito). No obstante, en este caso también hay peros que valgan: GunCon sólo puede utilizarse con *Time Crisis*, porque no es compatible con el resto de títulos de balazos para PlayStation. Por lo visto, dentro de unos meses aparecerá *Point Blank*, un *shoot 'em up* con el que Namco nos permitirá seguir vaciando el percutor de ese prodigio denominado GunCon.



DESDE ESTADOS UNIDOS

Nightmare Creatures **apuesta** por las damas en la consola mientras el resto de los yanquis babea de emoción con *Final Fantasy VII*.



Nadia, personaje de *Nightmare Creatures*. No nos parece una criatura de pesadilla en absoluto.

Es descarada, es sexy y, como te descuides, te deja en las posaderas la huella de sus zapatos. Es la protagonista típica pero, tras los excesos licenciosos de ya sabes quién, nos deleitan las bellezas proteicas.

La última postulante de ensueño ha salido de la factoría Activision, del mundo de su *Nightmare Creatures*. Nadia (¿por qué estas mujeres nunca se llaman Pepa o Jacinta?) acaba de adelgazar por obra y gracia de sus traviesos creadores, que se empecinan en hacerla aún más atractiva a los ojos de los fanáticos que le profesamos devoción. Pero *Nightmare Creatures* no es un plagio de *Tomb Raider*. Una pista de erudición sin par: piensa en un *Bushido Blade* batido y bien revuelto con *Resident Evil*. En esta colección subterránea de monstruos descubrimos un par de personajes (masculino y femenino) de rápidos movimientos. Al principio, las técnicas de combate parecen importadas de otra galaxia, pero una vez las aprendes son tan familiares como una serie de movimientos de *Tekken*.

Pese a lo limitado de la exploración, hay instrumentos que descubrir, como explosivos y armas de fuego. Incluye la habitual variedad de monstruos, *zombies* y diablillos, pero no por habitual es menos aterradora. Lo más divertido es la posibilidad de forjar sus extremidades, con lo que podrás restringir su capacidad de partirte la cabeza de un guantazo. ¿Alguien quiere una pierna de difunto ambulante? Los observadores estadounidenses de PlayStation prevén un futuro muy halagüeño para *Nightmare Creatures*, un juego con 18 niveles capaces de hacértelo pasar pipa.





[1] En Estados Unidos, *Final Fantasy VII* servirá para evaluar la aceptación de los juegos de rol en este país. [2] *Alundra* será el título que le siga algo más tarde.

El éxito que algunos títulos obtienen en el PC es difícil de repetir en las consolas cuando se trata de juegos de estrategia en tiempo real. Sin embargo, Westwood se lanza a la carga con *Red Alert*, la secuela de *Command & Conquer*. Por fortuna, el juego ofrece ahora el auxilio del ratón. Otra de las mejoras se cimienta en la modalidad de refriega, que permite entablar *deathmatch* con los otros tres adversarios controlados por el ordenador.

Abrirse paso por las misiones acaba por desalentar a muchos de los jugadores, lo cual es un alivio. En Westwood todavía están barruntando si introducir o no el enlace. Lo cierto es que, aunque parece una gran idea, los juegos que han ofrecido el enlace han demostrado una pobre compensación. Claro que las cifras de PlayStation eran mucho más reducidas en los tiempos del *Wipeout* original, por poner un ejemplo. La aparición de *Red Alert* en Estados Unidos está prevista para fines de año, así que llegará al viejo continente a principios de 1998. Incluirá el *Red Alert* original, así como 24 excelentes mapas de refriega.

Como decíamos al principio, los estadounidenses disfrutan con *Final Fantasy VII*. Este título constituirá el mayor tanteo sobre la aceptación de los juegos de rol en aquel país desde que *Mario RPG* para la SNES presentara el género a una nueva generación. Cierto que *Sulkoden* y *Wild Arms* sedujeron a gran número de adeptos, pero lo de ahora son palabras mayores. Sony tiene en cartera otro juego de rol en Japón denominado *Alundra*. Es un título de acción al que se ha apostillado como «*Zelda-killer*».

Sony ha resuelto no lanzar el juego, quizá por la misma razón que les llevó a olvidarse de *Tobal 2* de Square. Pero han cedido los derechos de la versión en inglés a Working Designs, muy conocidos por traducir juegos de rol para beneficio de Saturn. *Alundra* presenta más de 7.000 pantallas fabulosas, con 800 efectos sonoros y 35 piezas musicales. Las secuencias de las batallas aparecen en pantalla en tiempo real. En Working Designs afirman que les atrajo el juego por su complejo tramado de inteligencia artificial, que comprende desde el enemigo más humilde hasta los jefes más espectaculares.

¿Quiere esto decir que se traducirá un mayor número de juegos japoneses de aparente marginalidad? ¿Puede significar la restitución de *Tobal 2*? En Estados Unidos, los jugadores aficionados a los títulos de rol cruzan los dedos.



Westwood está decidida a coronar el éxito de su *Command & Conquer* para PlayStation con *Red Alert*.







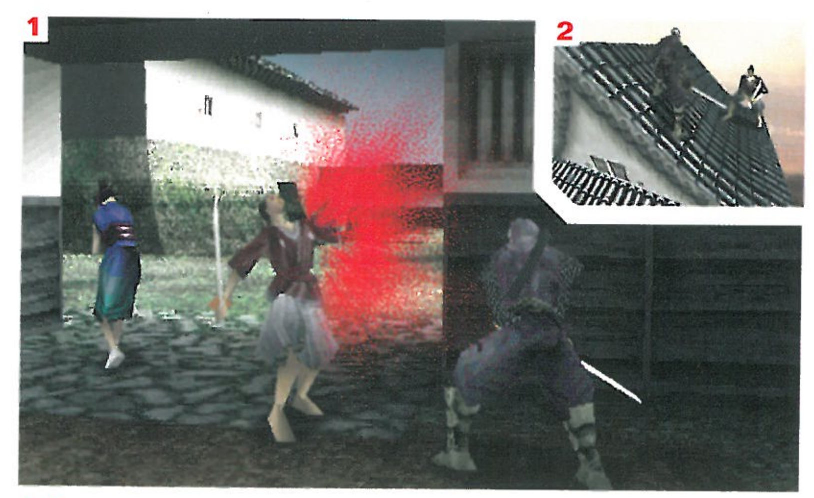




[1, 2] *Front Mission Alternative* es una versión mejorada del juego de rol original. [3, 4] *Escaper* es una aventura de acción con un sinfín de posibilidades de juego.

DESDE JAPÓN

Juegos de autómatas, rol a porrillo y un interesante título de lucha en el que la estrategia se impone a la fuerza una y otra vez...







[1, 2] *Tenchu* es un juego de acción y lucha en el que te conviertes en un/-a ninja, pero cuyo principal objetivo es la estrategia y no el combate. [3, 4] Cambia el *look* de tu robot cuando te plazca en *Gunbike: Speed Power Bike*, un juego de acción 3-D.

Tras los lanzamientos de Kileak The Blood, un título de estilo Doom, y de un maravilloso juego de aventuras denominado Kowloon The Gate (de la que llegará una traducción a Europa en breve), SCE acaba de anunciar que pondrá en órbita cinco nuevos títulos en lo que queda de año. La nueva hornada estará compuesta por cuatro juegos de acción y uno de rol.

Tenchu es un juego de acción y lucha en el que vives bajo la piel de un ninja. O una ninja, depende del personaje. Al igual que en *Bushido Blade*, la acción se desarrolla en un castillo nipón entre espectaculares fondos 3-D basados en mapas de texturas, y los jugadores pueden escoger el rincón del castillo en el que desean que discurra su combate. Sin embargo, *Tenchu* no es un juego de lucha puro y duro como *Bushido Blade*: en términos de jugabilidad, se asemeja más al *Metal Gear* de Konami. Debes avanzar con extremo cuidado, acechando tu propia sombra y buscando escondites seguros. Por supuesto, si eres descubierto debes defenderte y luchar, pero en este juego prima más la estrategia que el combate. *Escaper* es un veloz juego de aventuras y de acción con varios de esos personajes a los que uno llamaría «superhéroes». El jugador se desplaza con libertad por un mundo tridimensional y su cometido consiste en descubrir y superar obstáculos para poder avanzar, haciendo uso de los utensilios que encontrará por el camino. La animación de los personajes es muy fluida, si bien los fondos son menos sofisticados que los de *Tenchu*. Los jugadores deben resolver misterios para progresar en el juego, aunque el personaje principal habrá de vencer además a algún que otro engorroso enemigo. Por lo visto, el tiempo también es un factor importante, porque aparece un reloj en pantalla para dar el toque al sufrido jugador.

Los nipones siempre han sentido especial predilección por los juegos de robots, sobre todo tras la emisión de *Gundam*, una serie de televisión que suscitó grandes pasiones entre los telespectadores de aquella isla del Pacífico. Durante el reinado de los 16 bits, los robots eran rígidos como escobas y la animación de los personajes no era lo que se dice fluida. Pero con la llegada de los 32 bits, el género medra y aparecen más y más títulos de acción protagonizada por robots. *Gunbike: Speed Power Gunbike* es uno de estos títulos y promete ofrecer elementos interesantes. En *Gunbike* el jugador controla un robot capaz de adoptar formas diversas —una motocicleta, por ejemplo— en distintos momentos del juego. Para acceder a la metamorfosis, el jugador debe alcanzar la velocidad máxima y decidir la forma más apropiada de acuerdo con su situación y objetivos. El juego despliega unos detallados fondos 3-D basados en mapas de texturas y todo tipo de efectos de armas especiales que confieren a la acción un aire de película animada.

Ragnacouer es un juego de rol clásico en el que el jugador debe poner a prueba su destreza para el combate. El juego utiliza un sistema de batalla con tarjeta de memoria (MBS) que permite al participante guardar datos de su personaje. Más tarde podrá emplear tales datos para disfrutar de una partida con un amigo, gracias a la modalidad especial de batalla para dos jugadores. El juego ofrece tres mapas distintos, así como algunas batallas 3-D, y también será posible servirse de ciertos poderes mágicos.

Dam Dam Stompland es un título con un enfoque ligeramente más innovador basado en un juego infantil: si pisas la sombra de alguien, pierdes. El título se fundamenta en el mismo principio. El protagonista, un príncipe llamado Dam-Dam, debe evitar ser capturado. Pese a tan singular nombrecito, es un título de jugabilidad cuando menos original.

Por último, Square acaba de lanzar *Front Mission Alternative*. *Front Mission* era un innovador juego de rol que se editó en otros formatos hace un par de años. La acción de esta versión se desenvuelve en el mismo ambiente pero, claro está, ahora las escenas se componen de polígonos y tienen lugar en tiempo real. El área de lucha es mayor que la del original y el jugador debe examinar cada área antes de decidirse por una estrategia. El juego consta de características complementarias y numerosos elementos para acentuar el ambiente dramático.

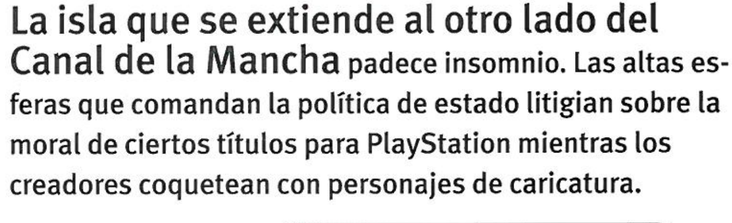
[1] *Ragnacouer* es un juego de rol en el que el jugador pone a prueba su destreza para el combate. [2] *Dam Dam* se basa en un juego de párvulos.





PlayStation:

La consola irrumpe en la Cámara de los Comunes.



La isla que se extiende al otro lado del Canal de la Mancha padece insomnio. Las altas esferas que comandan la política de estado litigian sobre la moral de ciertos títulos para PlayStation mientras los creadores coquetean con personajes de caricatura.

Dundee: Puede que estés al corriente del revuelo que ha creado en Gran Bretaña el último juego de DMA, *Grand Theft Auto*. Un diputado ha llegado a permitirse el lujo de perder el tiempo de debate en la Cámara de los Comunes preguntándose acerca de la moral que encierra *GTA*. Cuando supimos de qué iba el argumento (básicamente, conducir por ciudades americanas robando coches y disparando a la gente), nos pareció que abusaba de sensacionalista, pero no esperábamos que nadie se rasgase las vestiduras hasta ese punto. Planteamos la cuestión a Gavin White, director de prensa y Relaciones Públicas del editor BMG Interactive, pero su respuesta fue lacónica: «Sin comentarios».

Londres: Sony planea lanzar una versión inglesa de su maravilloso juego de golf japonés *Everybody's Golf*. En lugar de adoptar el enfoque serio de juegos como *Actua Golf 2* o *PGA Tour '97*, *Everybody's golf* ofrece una visión más cómica del deporte: piensa en una versión golf de *Namco's Smash Court Tennis* y te aproximarás bastante a la esencia del juego. Puedes escoger entre 10 personajes caricaturescos y cuatro campos diferentes; hay incluso un circuito de golf muy alocado que plantea muchas dificultades para que practiques los lanzamientos.





Leamington Spa: Los de *PSM* disfrutamos con los juegos de tenis, pero la verdad es que suelen ser todos parientes, así que nos intrigó saber que Smart Dog ha creado *Tennis Arena*. Publicado por Ubisoft, los fabricantes lo califican como el «*Street Fighter*» del deporte. Nos explicamos: en lugar de presentar jugadores de tenis corrientes, *Tennis Arena* introducirá personajes del estilo de *Namco's Smash Court Tennis*: un luchador de sumo, algunas chicas descocadas y un enorme jugador de baloncesto, entre otros. La acción arcade será válida para varios jugadores y las partidas se celebrarán en lugares insólitos para la práctica del tenis, como un teatro romano o una pirámide egipcia. Este mes nos acercaremos a su cuartel general para seguir husmeando sobre tan interesante título.

Middlesex: Hace poco recibimos malas noticias sobre la salud de *Apocalypse*, el juego de acción que unge a Bruce Willis como protagonista. Debido a problemas con el código, los productores han tomado la dolorosa decisión de retrasar el lanzamiento hasta principios del año próximo. Preguntado por este lapsus, Ben Le Rougetel, director de Relaciones Públicas para Gran Bretaña de Activision, respondió lo siguiente: «*Apocalypse* es uno de nuestros títulos más importantes. Lo que más destaca del juego es la manera en que interactúa tu personaje con el de Bruce. Si este aspecto no funciona a la perfección, no tiene ningún sentido dar el juego por terminado». Justo cuando empezaba a ser prometedor.





EL VIDEOJUEGO OFICIAL DEL CAMPEONATO DE TURISMOS











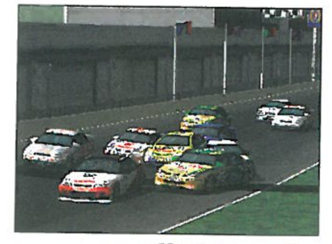





TOURING CAR championship™

Coches reales, equipos reales, pilotos reales y todos los circuitos del Campeonato de Turismos de 1997

Auto Trader


pilotos *reales*


coches *reales*


circuitos *reales*





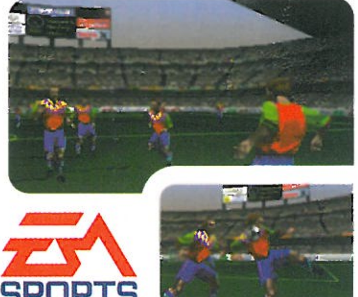
DESIGNED AND PUBLISHED BY

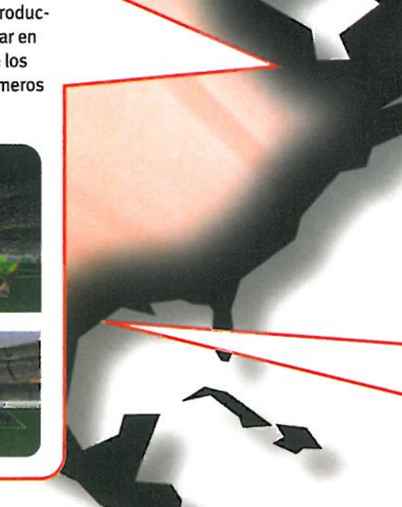




C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

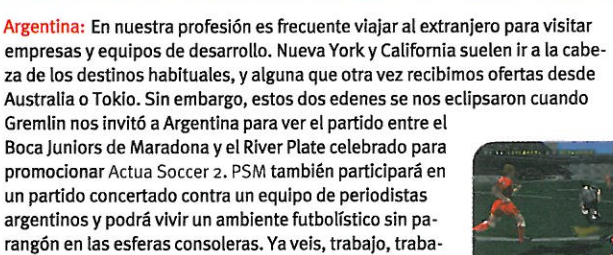
Canadá: Hay un momento en el que el cuestionario por correo electrónico ya no sirve a tus propósitos y tienes que hablar con los fabricantes cara a cara. Bueno, al menos ésa fue nuestra excusa cuando nos brindaron la posibilidad de visitar las oficinas de EA Sports en Vancouver para confirmar el progreso de las versiones 98 de FIFA, NHL y NBA. Más adelante conversaremos con los productores de todos estos títulos para analizar en profundidad y cuanto antes algunos de los juegos que bien podrían ocupar los primeros puestos de ventas estas Navidades.





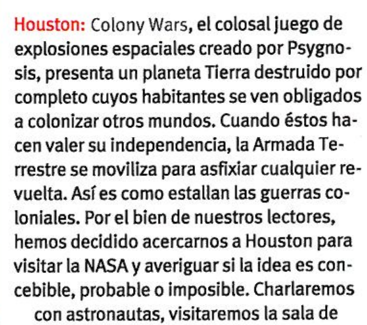
EA SPORTS

Argentina: En nuestra profesión es frecuente viajar al extranjero para visitar empresas y equipos de desarrollo. Nueva York y California suelen ir a la cabeza de los destinos habituales, y alguna que otra vez recibimos ofertas desde Australia o Tokio. Sin embargo, estos dos edenes se nos eclipsaron cuando Gremlin nos invitó a Argentina para ver el partido entre el Boca Juniors de Maradona y el River Plate celebrado para promocionar Actua Soccer 2. PSM también participará en un partido concertado contra un equipo de periodistas argentinos y podrá vivir un ambiente futbolístico sin parangón en las esferas consoleras. Ya veis, trabajo, trabajo y nada más que trabajo.





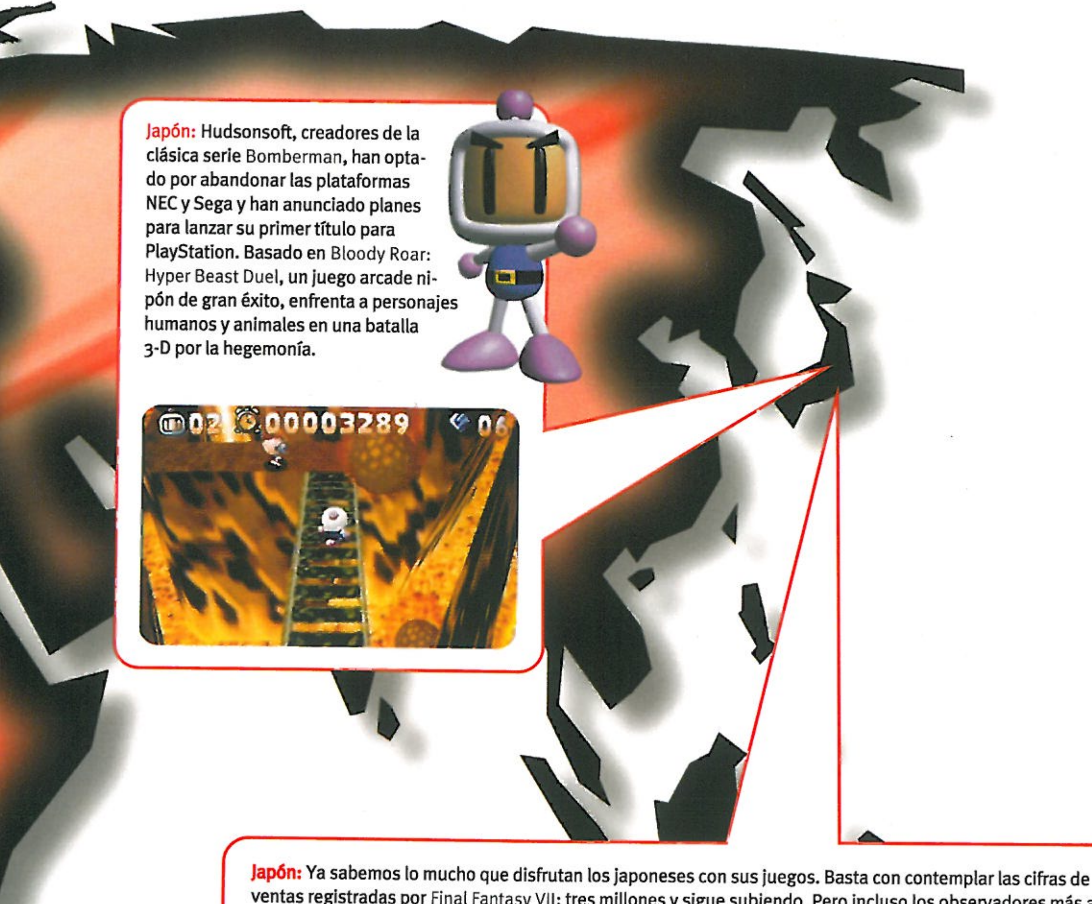




Houston: Colony Wars, el colosal juego de explosiones espaciales creado por Psygnosis, presenta un planeta Tierra destruido por completo cuyos habitantes se ven obligados a colonizar otros mundos. Cuando éstos hacen valer su independencia, la Armada Terrestre se moviliza para asfixiar cualquier revuelta. Así es como estallan las guerras coloniales. Por el bien de nuestros lectores, hemos decidido acercarnos a Houston para visitar la NASA y averiguar si la idea es concebible, probable o imposible. Charlaremos con astronautas, visitaremos la sala de control de misiones y probaremos algunas de las instalaciones de entrenamiento. Y os rendiremos cuentas el mes que viene.

El Mundo PlayStation

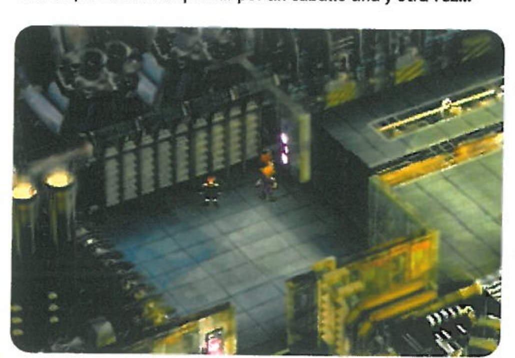
Hípica en Japón, fútbol en Argentina y espacio sideral en Houston. No hace falta ser un premio Nobel para saber que se trata de las noticias del mundo PlayStation.

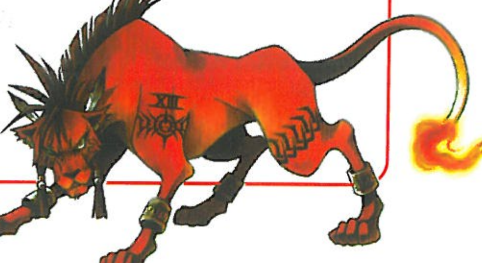


Japón: Hudsonsoft, creadores de la clásica serie Bomberman, han optado por abandonar las plataformas NEC y Sega y han anunciado planes para lanzar su primer título para PlayStation. Basado en Bloody Roar: Hyper Beast Duel, un juego arcade nipón de gran éxito, enfrenta a personajes humanos y animales en una batalla 3-D por la hegemonía.

Japón: Ya sabemos lo mucho que disfrutan los japoneses con sus juegos. Basta con contemplar las cifras de ventas registradas por Final Fantasy VII: tres millones y sigue subiendo. Pero incluso los observadores más avezados de la industria han proferido una exclamación de sorpresa ante el éxito del juego más reciente de carreras de caballos (has leído bien). El día anterior a la aparición de Derby Stallion, los pedidos anticipados superaron los obtenidos por FFVII: 1,2 millones de personas se aseguraron de llevarse una copia a su dulce hogar. Los pocos desafortunados (un millar) que no pudieron hacerse con el juego el día de su lanzamiento pudieron adquirirlo a última hora en los tenderetes que se improvisaron junto a las estaciones de tren. Todo este revuelo por un juego en el que lo único que haces es apostar por un caballo una y otra vez...







PORTADA EXTRANJERA

Este mes fisgoneamos las portadas de nuestras hermanas italiana y británica.



Italia
A pesar de una cubierta que algunos tildarían de minimalista y otros de simple porquería, la revista italiana rebosa material interesante, como sus análisis de V-Rally y Rally Cross y los 50 juegos más votados por sus lectores, que han coronado a Tomb Raider sin la más mínima vacilación.



Gran Bretaña
Puesto que nuestros fraternales colegas británicos nos citan en esta sección en alguna que otra ocasión, es lo correcto corresponder a su cortesía con la pequeña referencia aquí presente («Yes, boys - here you are again.»).
Los gentlemen exhiben en portada una hermosa —y oblicua— perspectiva de F1 '97 y, entre restregones de barbilla y mares de dudas, se «formulan» la siguiente pregunta: ¿será F1 '97 la «fórmula» triunfante? Por suerte, no han perdido el juicio y se responden a sí mismos afirmativamente en las páginas interiores.
La redacción de la PSM anglosajona se vanagloria con justicia de su creciente cifra de ventas frente a revistas de la competencia, menos ecológicas, liberadas y políticamente correctas que ella.



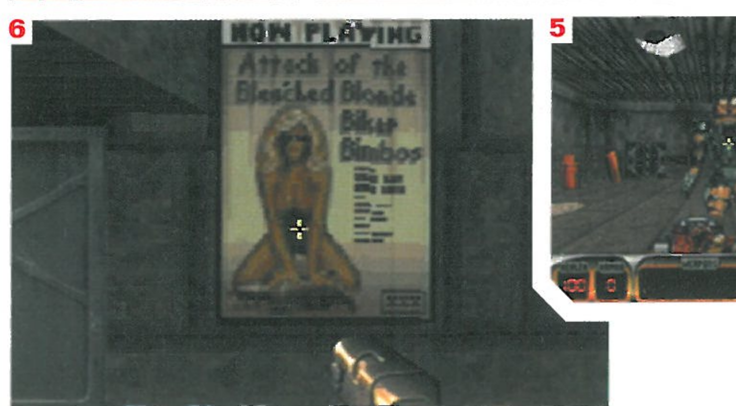
[1] ¡Hombre, un cine! Vamos a ver qué proyectan hoy. [2] Huy... ¿será una «peli» de *Sissí Emperatriz*? [3] Pero ¡qué indecencia! Tendremos que purificar este tugurio a balazo limpio. [4] Aquí las letrinas. No cabe la menor duda de que es un juego con clase... [5] Le van a coser el pecho a tiros... No quiero mirar. [6] No todos los niveles revelan tan pésimo gusto. [7] Querías darme esquinazo, ¿eh?











Duke Nukem 3D

¡Sírvase usted mismo!

Género: *Shoot 'em up* en 3-D

Editor: New Software Center

Fabricante: Aardvark

Disponible: Noviembre

El problema de juegos como Doom **y** Quake **es que se toman a sí mismos demasiado en serio. Por eso, cuando el vivaz** Duke Nukem **hizo acto de aparición para PC fue como un soplo de aire fresco. Tras un par de años de éxito sin par, empezábamos a dudar de que nuestra PlayStation llegase a tener el gusto de conocerlo. Por fortuna, algún alma caritativa de GT Interactive se vio preparada para desarrollar una versión para Play. Los de PSM raptamos a Craig Leigh y Nick Bridger, de Aardvack, para tener con ellos unas palabras...**



Éste es seguramente el primer juego de estilo *Doom* en el que puedes apuntar bien alto para deshacerte de los malos.

Bueno, ¿de qué va el juego?
Duke Nukem 3D es un *shoot 'em up* en primera persona que te sumerge en un siniestro universo futurista tan imaginativo y seductor como peligroso. Va más allá de un objetivo artístico y técnico. *DN 3D* es un clásico, es frenético; una masacre humorística de escoria alienígena.

Oh. ¿En qué se diferencia de la versión para PC?
Hemos efectuado una serie de cambios y mejoras, pero sin traicionar la versión original 3-D de Realm. Hay un episodio nuevo de seis niveles, varios enemigos y un inmenso jefe de último nivel. Los gráficos se han «re-renderizado» con más detalle, hay nuevos efectos especiales —entre ellos, nuevas fases de Duke—, música diferente, efectos de juego perfeccionados y muchas cosas más.

Duke Nukem **es famoso por su «aventurado» sentido del humor. ¿Habéis tenido algún problema por algunos de sus contenidos, más dirigidos a los adultos?**
Hasta ahora no hemos tenido problemas con ninguna versión, aunque se tendrá que retocar el producto para Alemania; los cambios de siempre, se sustituyen las armas por almohadas y la sangre se convierte en un líquido verde.





La acción empieza en el mismo momento en que inicias el juego: todavía no has sacado los dos pies del avión y ya te están disparando.

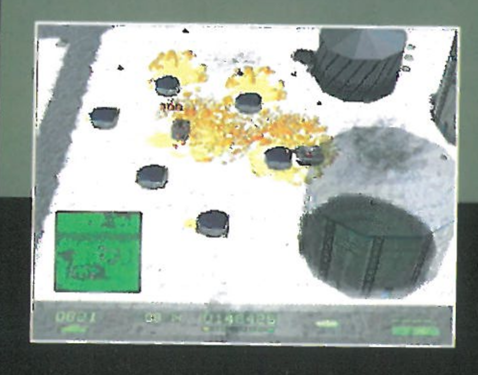
¿Por qué es mejor este juego que cualquier otro de su género?
Hasta la fecha, no existe otro juego de perspectiva en primera persona que esté tan bien hecho como *Duke*. Las cosas no surgen de la nada, no hay grietas, no es lacrimógeno y se puede mirar arriba y abajo, saltar, agacharse y nadar. Los niveles que contiene están muy bien diseñados; son a la vez frenéticos y divertidos.

¿Se ha efectuado alguna innovación técnica?
Psé... Por mencionar algo, se ha incluido todo *Duke* en dos megas de RAM con un motor a prueba de bomba. Además, puedes salvar rápidamente la posición en cualquier momento del juego (sin necesidad de utilizar tarjeta de memoria). Y cuando te aproximas a las paredes no topas con pixels gordos como pelotas de tenis. El juego se carga en menos de un segundo después de que aparezca la pantalla inicial de Sony. ¿Qué tal?

Contadnos un secreto del juego que no le hayáis revelado.
Aparecen cerdos policía disfrazados de «*drag queen*».

ADIVINA CUAL ES TU MISION







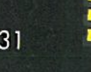






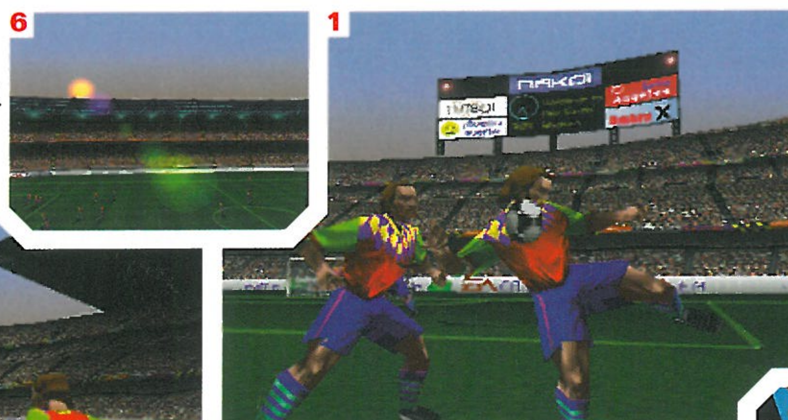






ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

[1] Esta imagen habrá sido de difícil reconstrucción, teniendo en cuenta el caprichoso uniforme de los jugadores. [2] Esta táctica nos recuerda mucho a Ginola. [3] Justo cuando tienes un plano estupendo del terreno de juego, se te cuela por medio algún jugador. [4] Un luminoso detalle. [5] Los ángulos de juego son variados. [6] Y se pone el sol tras las gradas...











FIFA: Rumbo al mundial '98

«Les presento: FIFA, aquí PSX... ¿Ya se conocían?»

Género: Simulador de fútbol
Editor: Electronic Arts
Fabricante: Electronic Arts
Disponible: Mediados de noviembre

Cuando apareció FIFA '97 **las pasadas Navidades, los analistas acusaron su lentitud respecto a juegos similares como** Actua **o** Adidas Power. **Sin embargo, los jugadores hicieron caso omiso a sus diatribas e invirtieron sus valiosos ahorros en este título, lo que lo convirtió en un súperventas por aquellas fechas. Diez meses más tarde llegan noticias de la entrega más reciente de la franquicia** FIFA, Rumbo al Mundial '98. **Nos hemos dirigido directamente a los fabricantes para obtener más detalles sobre una de las series más populares de la historia de los videojuegos.**



Se ha prestado atención a los detalles, algo muy en línea con el estilo de los títulos *FIFA*. Aquí vemos, por ejemplo, las sombras de los jugadores proyectadas por los focos.

Describe el juego en 100 palabras
Se trata de construir una selección a partir de 170 equipos y clasificarla para la fase final del Mundial de Fútbol Francia 98. En realidad, la Copa del Mundo se disputa más adelante. En esta etapa sólo tienes que soportar el calvario de clasificarte para el campeonato, lo que implica viajar a Tallin para enfrentarte a Estonia; o, si aceptas el reto, también puedes representar a los estonios. Los gráficos son fabulosos; hemos llegado incluso a contratar a un especialista en motricidad para asegurarnos de que la animación se ajusta a la realidad. Además de los gráficos, hemos mejorado los comentarios hasta incluir más de 40.000 palabras en el guión. Esperamos que con el nuevo sistema de Inteligencia Artificial no se repitan tantas frases como en juegos anteriores. En la entrega española Manolo Lama ha prestado su voz como comentarista. Lo que pretendemos es que el ambiente resulte lo más similar posible a la realidad.

¿Hay algo en este juego que no hayamos visto en otros?
Para empezar, es muy completo y posee un alto nivel de precisión. El juego presenta a 170 equipos que pugnan por clasificarse en la final, desde Trinidad y Tobago a Italia. Los nombres de los equipos, sus colores y las alineaciones son exactas. Los 16 estadios (incluidos el de San Siro en Milán, el nuevo del Ajax y el magnífico Nou Camp del F.C. Barcelona) son una fiel réplica de los auténticos. Además, la versión española cuenta, entre otras, con su propia liga nacional. También se ha mejorado el sistema de Inteligencia Artificial para recrear fabulosas voleas y un mayor control de tus cabezazos. Las características físicas de



[1] El «afro» te sienta muy bien. [2] Elegantes pasos de baile los que nos ofrece este goleador oriental.



[1] Durante el juego aparecen escenas de increíble calidad gráfica. [2] Los expertos en captura de movimiento han conseguido un fantástico resultado. Desde saques de banda hasta los vítores, todo se reproduce con gran fidelidad. [3] El defensa en pleno ataque de estornudos. O eso parece. [4] Uno de los planos menos convincentes para jugar. Los hay mucho mejores, te lo aseguramos.









la pelota facilitan chutes más efectivos. Hemos capturado el movimiento del balón para que parezca que lo controlas de verdad.

¿Qué va a ser lo mejor del juego?
Sobre todo la satisfacción de clasificar a tu equipo para la Copa del Mundo de 1998, pero son muchos más los ingredientes emocionantes, demasiados para enumerarlos. Estamos especialmente orgullosos de haber incluido en el equipo a Angus Loughran (el gurú de las apuestas y las estadísticas de *Fantasy Football*) como asesor para asegurarnos de que todas las estadísticas empleadas en el juego son precisas.

¿Por qué va a ser mejor que cualquier otro juego de su género?
Hemos contado con la colaboración de 150 de los mejores programadores, artistas y productores, que han trabajado 20 horas al día, siete días a la semana para conseguir que cada aspecto del juego sea lo más realista posible. Nos hemos dedicado a analizar muchos juegos de fútbol para averiguar qué era lo que les faltaba. El objetivo era claro: incluir ese algo en nuestro juego para convertirlo en el mejor simulador de fútbol del mercado.

¿Alguna innovación técnica digna de mención?
El año pasado dimos un gran salto al incorporar el motor de 32 bits. Ahora hemos mejorado esa tecnología y nos hemos asegurado de que funciona con la mayor fluidez. Tenemos uno de los mejores estudios de captura de movimiento, así que pudimos realizar magníficas capturas de jugadores internacionales como David Ginola. Para que el resultado fuera óptimo, lo empleamos como modelo para las 200 capturas de movimiento. También capturamos los movimientos de otros futbolistas menos conocidos para reproducir el resto de las posiciones, de modo que los defensores se moviesen como defensores, los extremos como extremos, etc.

¿Cuál es el pedigrí del equipo?
Son los mejores de la industria. Algunos ya trabajaron en el *FIFA* original, otros lo hicieron en *FIFA ´97*, otros en *NHL* y *NBA* y dos de ellos en el *Actua Soccer* original. Todos son devotos del fútbol. Incluso tenemos a dos ex futbolistas profesionales (uno de ellos jugó en el Bari de Italia).

¿Cuál es vuestro principal competidor, ISS Pro?
Es cierto que *ISS Pro* pasa por ser el mejor juego de fútbol del momento, pero estamos seguros de superarlo. Un punto importante a nuestro favor es que detentamos la licencia exclusiva de la Copa del Mundo 98. A un jugador le gusta pensar que representa a jugadores reales, por eso es fundamental cuidar ese aspecto.

¿Cuál es vuestra reacción antes las críticas (a menudo histéricas) dirigidas contra los juegos FIFA?
Cuando dedicas tanto esfuerzo a diseñar un juego es duro ver cómo lo descuartizan sin el menor escrúpulo. Un sector de la prensa disfrutó con el juego, otros no; las críticas no fueron unánimes. Por suerte, las ventas muestran que la mayoría optó por valorar nuestro trabajo positivamente. Tomamos nota de las críticas, siempre que sean constructivas y nos ayuden a mejorar el juego. De todos modos, esta vez esperamos que los dictámenes sean mucho más favorables.









Los fabricantes se han asegurado de que los 16 estadios disponibles sean una réplica exacta de los auténticos. Las torres gemelas de la fachada del Wembley Stadium, terreno de juego de la selección nacional inglesa, y otros estadios de Europa y Sudamérica se disputan los aplausos al mejor diseño.



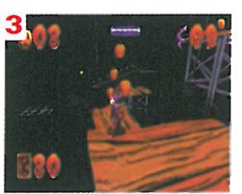
Jersey Devil

Canal satánico

[1] Uno de los jefes (eso enorme que luce una estera por traje). Jersey pone pies en polvorosa. Muy sabio. [2] La compañía ha depositado toda su confianza en *Jersey Devil*. [3] Devil es un gracioso personaje con una cola juguetona y unos enormes ojos de color rojo. Es como una Pantera Rosa muy enfadada. Bueno, mas que rosa, violeta. [4, 5] Pasa por las tablas y recoge las alas de murciélago para emprender el vuelo. [6] He aquí un mal bicho dispuesto a hacer de ti un personaje en 1-D.

1


2


3


4


6


5

Género: Juego de plataformas
Editor: Infogrames/Ocean
Fabricante: Malofilm Interactive
Disponible: Noviembre

¿Qué hace aquí un título de plataformas en 3-D atestado de dibujitos animados? La feria E3 de Atlanta acogió a más de una compañía ansiosa por mostrar productos todavía en cocción: Jersey Devil **era uno de ellos.**

Describe Jersey Devil **en pocas palabras.**
Bueno, es un juego de plataformas en 3-D con un argumento genial. Estamos en el año 1735 y Jersey se encuentra en el vientre de su madre Leeds esperando convertirse en su decimotercer hijo (en serio). La madre maldice al niño mientras lo está gestando y éste se convierte en un monstruo al nacer. Sin embargo, ello no es problema para el crío, que se lo pasa bomba aterrorizando a los vecinos del barrio. El juego combina saltos de nivel con la resolución de puzzles y todo en un entorno en 3-D no lineal. Hay unas once misiones en seis mundos tridimensionales distintos. Otra de sus ventajas reside en su compatibilidad con el nuevo controlador analógico, que permite llevar al trote al pequeño Devil por la pantalla, quiera o no.

¿Qué tiene este juego que no hayamos visto en otro de su género?
Un diablo de Jersey. El entorno 3-D con esta libertad de movimiento es bastante original entre los juegos de plataformas para PlayStation. Siempre que no tengamos en cuenta *Jumping Flashes* y los que aparecerán dentro de poco, como *Croc*, *Gex* y *Rascal*.

¿Qué juegos han influido en Jersey Devil**?**
Es obvio que los juegos que han allanado el camino a *Jersey Devil* han sido *Mario 64* y *Crash Bandicoot*, este último en especial por lo que respecta al diseño de personajes. De todos modos, la consola gris necesitaba un juego de plataformas que permitiera libertad de movimientos. Nosotros confiamos en que *Jersey Devil* cubrirá este hueco.

¿Cuál es el mejor elemento del juego?
El propio personaje. Es capaz de efectuar un sinfín de movimientos: respira fuego, se vuelve invisible y monta sobre distintos animales. Puede dar vueltas de campana, deslizarse y colgarse de cuerdas. Y además, ¿cuántos protagonistas de videojuegos son medio murciélago, medio perro pastor escocés, medio serpiente y medio caballo?

¿Por qué Jersey Devil **es mejor que cualquier otro juego de su género?**
Porque no es lineal. Puedes dedicarte a explorar los escenarios hasta caer rendido, como en *Mario 64*. Los demás grandes juegos de plataformas para PlayStation, como *Crash Bandicoot* y *Pandemonium*, no ofrecen la libertad de movimientos que Malofilm ha prometido con su *Jersey Devil*.

1


2

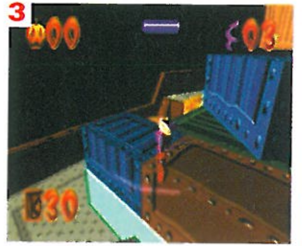

3


[1] Una noche de juerga para *Jersey Devil*, con calabazas y todo. [2] No destruyes a tus enemigos a la manera tradicional de los juegos de plataformas, es decir, a fuerza de mamporros. Se basa en resolver una serie de puzzles sorprendentes. [3] Ésta es una escena que no habrás visto nunca.



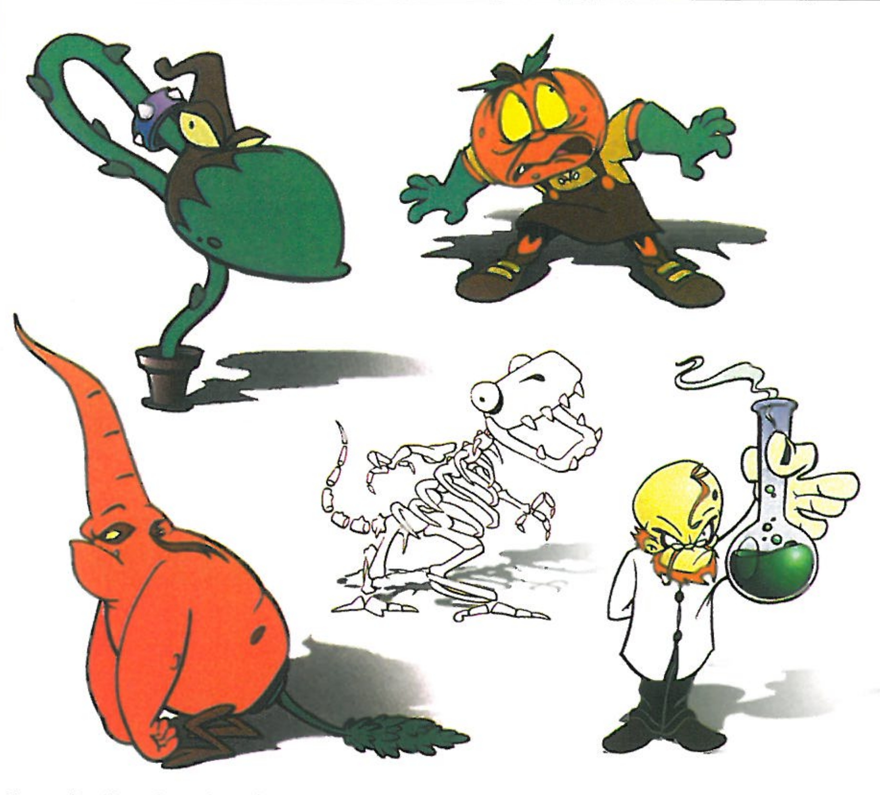
[1] Otro jefe [jefa, más bien] con mal genio. [2] Por suerte, puedes moverte con entera libertad. [3] Se parece un pelín a Bubsy. [4] Y se mueve como Mario.







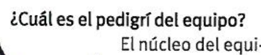
Un diseño notable



Jersey Devil **es el rey de un buen conjunto de diablillos horrendos dispuestos todos ellos a aguarle la fiesta al querubín. El loco Doctor Knarf y el odioso lacayo Dennis Cabeza de Calabaza son los peores. Pero no se puede negar que Dennis tiene un apellido perfecto.**

¿Alguna innovación técnica digna de mención?
Bueno, el equipo ha reescrito la mayor parte de las bibliotecas, optimizando las cosas, para garantizar que se exprima al máximo el hardware de la consola.

Pero no es un equipo de los «grandes»...
Sí, es cierto. Comparado con grupos como Crystal Dynamics, el equipo es relativamente desconocido. Pero en la E3 de Atlanta los editores europeos se disputaban los derechos para publicar el juego en Europa.





¿Cuál es el pedigrí del equipo?
El núcleo del equipo encargado del proyecto —Claude Pelletier, Martin Ross y Stephane Leblanc— cuenta con más de 15 años de experiencia en la industria, aunque es su primer juego en 3-D para PlayStation.

¿Por qué interesara el juego a los aficionados?
Porque va a ser el primer juego de plataformas en 3-D real para la consola gris. Es lo que todos los jugadores han estado esperando. Claro que están *Croc*, *Rascal* y *Gex 2: Enter The Gecko*, pero ninguno de ellos ha sabido basarse en *Mario 64* tanto como *Jersey Devil*.

Un secreto sobre el juego que no hayas contado a nadie.
Jersey Devil es capaz de procesar 160.000 polígonos sombreados por segundo.

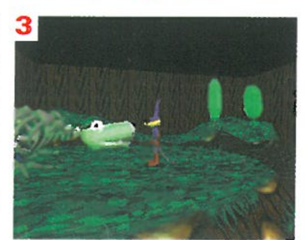


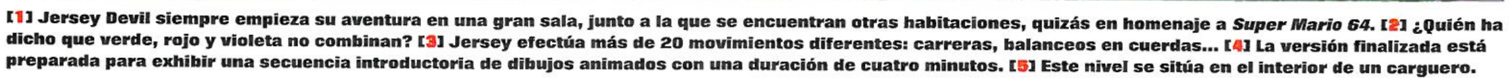










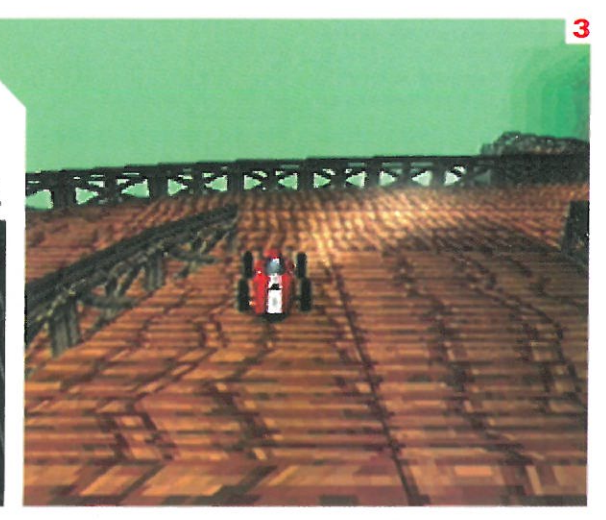


[1] Jersey Devil siempre empieza su aventura en una gran sala, junto a la que se encuentran otras habitaciones, quizás en homenaje a *Super Mario 64*. [2] ¿Quién ha dicho que verde, rojo y violeta no combinan? [3] Jersey efectúa más de 20 movimientos diferentes: carreras, balanceos en cuerdas... [4] La versión finalizada está preparada para exhibir una secuencia introductoria de dibujos animados con una duración de cuatro minutos. [5] Este nivel se sitúa en el interior de un carguero.

[1] Hay un buen cúmulo de pistas con distintos tipos de superficie en las que poner en circulación tu coche supersónico. [2] Los gráficos exhiben recorridos de interminable profundidad. [3] De acuerdo con su variado estilo, esta carrera discurre principalmente sobre pilotes.

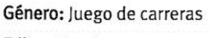






Supersonic Racers 2XS

Atacan de nuevo



Género: Juego de carreras

Editor: Proein

Fabricante: Supersonic Software

Disponible: Sí

Nos apostamos lo que quieras a que el año pasado, cuando Supersonic Racers **se convirtió en un éxito por sorpresa, los jefazos de Proein prescribieron a los fabricantes que regresaran a sus teclados y diesen comienzo a una segunda parte. Cuando nos enteramos de que la nueva versión está disponible desde octubre nos pusimos a averiguar todos los detalles. Localizamos a Peter Williamson, de Supersonic Software, para interrogarle acerca de su última creación.**



El juego se desarrolla ante nuestros ojos desde múltiples perspectivas, por encima del coche y desde atrás. Todo un detalle.

Describe Supersonic Racers 2XS **en 100 palabras.**

¡Adictivo! ¡Adictivo!...

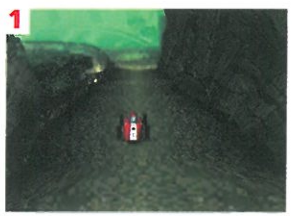
Ya, muy gracioso. ¿Va a ser Supersonic Racers 2XS **mejor que cualquier otro juego de su estilo? En caso afirmativo, ¿por qué?**

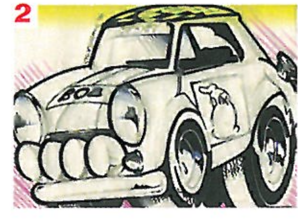
No hay títulos del mismo estilo. *Supersonic Racers 2XS* es único en todo. Es el título por antonomasia para un jugador y el título por antonomasia para varios jugadores unificados en un solo juego. Es el primer juego completamente inmersivo (de carreras o no) y el primero de carreras que incrementa la exploración sin que ello vaya en detrimento de la exaltación de adrenalina que comporta una carrera a toda pastilla.

¿Hay alguna innovación técnica digna de mención?

El juego entero se ha diseñado **[ha estado más de un año en desarrollo]** con un sistema de edición en 3-D basado en la PlayStation y hecho a medida. Eso significa que se diseña directamente sobre PlayStation, de modo que lo que se ve es ni más ni menos el resultado final, no una imagen distorsionada. Así es como podemos poner a prueba la jugabilidad al tiempo que se diseñan los circuitos, y los detalles pueden retocarse al minuto. Además, el juego no tendrá tiempos de carga, gracias a una buena codificación.

[1] Una zona pantanosa que pone los pelos de punta. [2] Antes de formar parte del juego, los coches fueron detallados dibujos.





¿Contáis con buenos gráficos para acompañar toda esta pericia técnica?

Por supuesto. Tenemos material fantástico y de todo tipo, desde nieblas multicolor hasta explosiones que dejan todo hecho añicos. Los efectos de luz y de las condiciones atmosféricas son increíbles: tenemos lo que se te ocurra. La inteligencia artificial de los coches es soberbia, es una inteligencia que se adapta al juego: básicamente observan cómo juegas, aprenden de tus errores y los utilizan en su estilo de conducción. Tranquilo, que esto es válido en ambas direcciones: tú también podrás observar al resto de los conductores en acción, fijarte en sus pequeños trucos y reproducirlos.

¿Cuál es el pedigrí del equipo?

Nosotros diseñamos y desarrollamos el original *Micro Machines 2*, de Mega Drive, (en aquella época, algunas revistas lo calificaron como «¡posiblemente el juego más jugable del mundo!»). También nos encargamos del desarrollo de sus continuaciones, *Micro Machines 96* y *Micro Machines Military*. Somos un equipo pequeño que trabaja en un solo juego en cada ocasión: nos gusta concentrar toda nuestra energía en hacer ese único título lo mejor posible. Hemos pasado los cuatro últimos años mejorando e innovando juegos de carreras la mar de adictivos.

Cuéntanos un secreto del juego que no hayas explicado a nadie.

En algunos túneles hay mini-juegos: tienes que buscar las pistas con atención y obtendrás bonificaciones extra batiendo al ordenador. Bonito, ¿no?



De gira por Europa
OCEANO ATLANTICO
MARE DEL NORD



Bélgica, Holanda, Alemania, Francia, Escandinavia... En el Viejo Continente se está gestando la **revolución Euro-PlayStation.** Este mes peinamos toda Europa hasta dar con los títulos en producción. Prepárate para la **invasión aliada...**

Juegos sin fronteras

Delphine

Fundada	1988
Sede	París, Francia
Personal	27

Delphine Software es en realidad una filial de Delphine Productions, una marca discográfica fundada en 1976 por Paul de Senneville. Su especialidad es la música melódica e hizo fortuna durante los años 70 y 80 con las grabaciones del pianista francés Richard Clayderman, un rubio risueño que se hizo de oro con una serie de álbumes de música para piano y para... salir corriendo. Desde 1988, Delphine Software ha cobrado fama de ser uno de los mejores equipos de desarrollo de Europa y destaca especialmente a la hora de incorporar estilos cinemáticos a juegos de mucha acción. **Paul Cuisset**, director general, comenta: «Somos una de las escasas compañías privadas que dan prioridad a la creatividad y a la integridad artística».

Delphine se bautizó así en honor a la hija de Senneville. Ahora ha surgido otra compañía filial que, con total propiedad, ha recibido el nombre de la hermana de Delphine, Adeline. Adeline se dio a conocer con *Little Big Adventure*. También ha producido *Time Commando* y ahora está trabajando en *LBA2*, que se espera esté terminado para el próximo año.

★ FLASHBACK



★ FADE TO BLACK

Flashback **fue un juego de aventuras de gran influencia en la Mega Drive. Su protagonista, Conrad B. Hart, regresó a la aventura 3-D en la consola gris bajo el título *Fade to Black*.**

EN CATÁLOGO

- ★ **FUTURE WARS** (1989) PC
- ★ **OPERATION STEALTH** (1990) PC
- ★ **ANOTHER WORLD** (1991) Mega Drive
- ★ **FLASHBACK** (1993) Mega Drive
- ★ **FADE TO BLACK** (1996) PlayStation

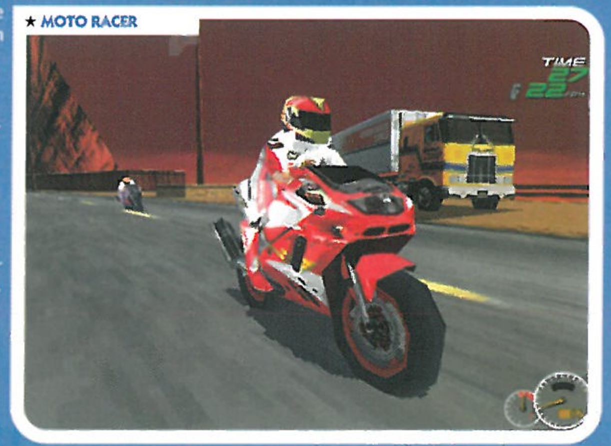
En proceso

El último producto de Delphine lleva por título *Moto Racer*, un juego de carreras de motos que estará disponible durante la primera quincena de este mes. Puedes pilotar motos de trial o motocross y correr a velocidades asombrosas.

Moto Racer, que fue objeto de un PrePlay en el número 8 de *PSM*, tiene empaque de ser uno de los juegos de carreras más emocionantes de los creados para PlayStation. Y además es el primero de motos de estilo arcade que llega a la consola de Sony. Promete ser muy variado y entretenido: hay más de 20 rivales por batir en numerosos circuitos siguiendo diversas modalidades de competición. Atención a la sección en la que aparece la Gran Muralla China.

«Somos una de las escasas compañías privadas que dan prioridad a la creatividad y a la integridad artística».

★ MOTO RACER



★ MOTO RACER



★ MOTO RACER



Moto Racer **parece llamado a convertirse en uno de los juegos de carreras más excitantes , y el primero en nuestra consola en el que participan motos de carreras de aspecto arcade.**

Tras su fusión con la compañía británica Ocean Software (*Worms, Tunnel B1*), Infogrames se ha convertido en la empresa editora europea más importante de la industria de los videojuegos. Se ha dedicado a un mercado muy amplio: cosechó un gran éxito con el juego para PC titulado *Alone In The Dark* y con sus licencias de *Tintín, Los Pitufos* y *Asterix* para consolas de cartucho como Mega Drive y SuperNintendo. Hace unos meses se marcó un tanto con el lanzamiento de *V-Rally*, señal inequívoca de sus intenciones. Fue un éxito internacional. La compañía ha vuelto a diseñar otro título (*Lucky Luke*) basado en una licencia, pero Infogrames está segura de que, a pesar del tema, el juego tendrá una buena acogida en Europa. Y aunque este juego les falle, puedes apostar lo que quieras a que *V-Rally '98* contribuirá a la consolidación de Infogrames como una de las principales fuerzas dentro del mundo PlayStation.

EN CATÁLOGO

- ★ **ALONE IN THE DARK** (1990) PC
- ★ **TINTIN IN TIBET** (1994) SNES
- ★ **ASTERIX'S GREAT ADVENTURE** (1994) Mega Drive
- ★ **V-RALLY** (1997) PlayStation



Dos de los tantos marcados por Infogrames: *Alone In The Dark* y el superéxito para PlayStation *V-Rally*, del que realizamos un PlayTest en PSM 9.

Infogrames

Infogrames

Fundada	1983
Sede	Lyon, Francia
Personal	Lyon 8 / resto del mundo 800

★ LUCKY LUKE

★ LUCKY LUKE

***Lucky Luke* es otra de las creaciones basadas en dibujos animados que Infogrames tiene preparado para irrumpir en el mercado.**

En proceso

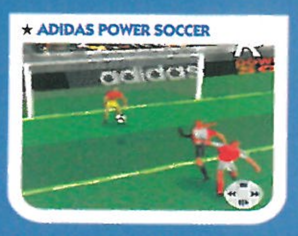
El próximo juego que Infogrames va a crear para la PlayStation se llama *Lucky Luke*. Está basado en la conocida tira cómica francesa que lleva publicándose más de 50 años y cuyo protagonista es ese cowboy de mirada lánguida que da nombre al juego. Se trata básicamente de un juego de plataformas 3-D de estilo caricaturesco. Infogrames admite abiertamente que está dirigido al sector más joven del mercado PlayStation. Incluye docenas de puzzles para resolver a lo largo de 15 niveles, con reforzadores muy imaginativos e ingeniosas técnicas de cámara que añaden gracia e interés al juego. Mientras tanto, el departamento que creó *V-Rally* está trabajando en su continuación. Se llamará *V-Rally '98*, y está claro que Infogrames planea lanzar el juego el año próximo.

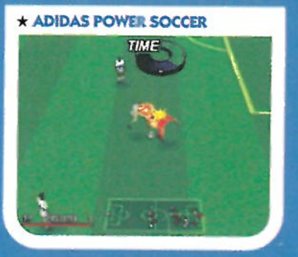
***V-Rally '98* contribuirá a la consolidación de Infogrames como una de las principales fuerzas dentro del mundo PlayStation**

EN CATÁLOGO

- ★ ADIDAS POWER SOCCER (1996) PlayStation
- ★ INTERNATIONAL ADIDAS POWER SOCCER (1997) PlayStation
- ★ CITY OF THE LOST CHILDREN (1997) PlayStation

Psygnosis es el editor con base en Liverpool que Sony adquirió hace cuatro años y que ha proporcionado hasta la fecha una serie de clásicos como *Destruction Derby 1 & 2*, *Wipeout 2097* y *F1*. Así pues, esta filial parisina es, de forma indirecta, parte del equipo de Sony. En total, Psygnosis, que tiene una oficina en España, emplea a 650 personas en todo el mundo que se dedican al desarrollo de juegos, pero la empresa tiene intención de superar la cifra de 800 en los próximos 12 meses. Esto supone una fuerte inversión en todas las oficinas, entre ellas la sede de París que tantos éxitos ha conseguido.


★ ADIDAS POWER SOCCER


★ ADIDAS POWER SOCCER

Psygnosis Paris

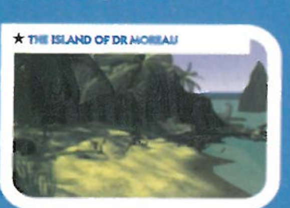
Fundada	1993
Sede	París, Francia
Personal	45

En proceso

Adidas Power Soccer 2 estará disponible antes de finales de año. Será una secuela, completamente renovada, en lugar de una actualización con mucha promoción, tal como Psygnosis confiesa que era *International*. Psygnosis ya ha comenzado a hacer alarde de toda una serie de nuevos elementos que incluyen ocho nuevos estadios 3-D, nuevos comentarios, un motor 3-D muy mejorado, estadísticas y equipamientos renovados, un nuevo sistema de iconos, unas condiciones de juego más variadas y muchas más escenas de captura de movimiento. Tal como explica un portavoz de la compañía, «básicamente, lo que hemos hecho es analizar las críticas del primer juego, sobre todo las que se referían a la lentitud de la acción, y hemos dedicado todo nuestro esfuerzo a mejorarlo». Para fines de 1997 hay otros dos juegos programados: *Elric* es un juego de rol isométrico que tiene posibilidades de triunfar, mientras que *The Island Of Dr Moreau* está basada, como la película realizada recientemente, en la novela homónima de H.G. Wells. En 1988 también aparecerá *3X*, un juego de estrategia 3-D.


★ ADIDAS POWER SOCCER 2


★ ELRIC


★ THE ISLAND OF DR MOREAU

Power & Magic

Fundada	1995
Sede	Paris, France
Personal	20

Power & Magic está más que decidida a convertirse en especialista en juegos deportivos. En la actualidad, está trabajando en las secuelas de *UEFA* y *Extreme Shuss*. La empresa no quiere producir juegos que satisfagan todos los intereses del público; simplemente quiere ser la compañía que más confianza inspire a la hora de elegir un juego deportivo.

EN CATÁLOGO

Power & Magic está a la espera de producir un juego en algún formato, pero su personal ha sido responsable de más de 30 productos en el pasado. Entre éstos se encuentran *Mr Nutz* para la Super Nintendo y *Jurassic Park 2* para Gameboy.

En proceso

No hay duda de que la mayor esperanza de Power & Magic se llama *UEFA*, el juego de fútbol que amenaza con destronar a *ISS Pro*. El director de la compañía, **Marc Djan**, está convencido de que su primer videojuego será un clásico: «Nuestro objetivo va más allá de *ISS*. El juego que de verdad queremos superar es la versión de monedas de *Virtua Soccer* para Sega. Gracias a nuestra tecnología, *UEFA* puede incluir *sprites* muy grandes en pantalla en repetidas ocasiones durante el partido. Tenemos una opción de *zoom* de aproximación rápida que te permite contemplar cómo los jugadores dan pases y chutan, y aprecias que los jugadores sí entran en contacto con la pelota. Esto no sucede en otros juegos, porque si activas el *zoom* de acercamiento, ves que en realidad nunca tocan el balón. Lo que sucede es que el pie del jugador se detiene a unos 50 cm de distancia del esférico. *UEFA* es más rápido, más fluido y mucho más realista que cualquier otro juego de fútbol realizado para una consola». El juego debería estar disponible a tiempo para Navidad.

PAM (tal como le gusta llamarse a la empresa) también está trabajando en un juego de esquí y de *snowboarding* que de momento lleva por título *Extreme Shuss*. Djan afirma que este título tiene más acción y más variedad que *Cool Boarders*.


★ UEFA

Cryo





Fundada | 1992
Sede | París, Francia
Personal | 150

Tras varios años fabricando juegos para otras compañías, Cryo se ha independizado como editor y ya cuenta con un lote de juegos que, por primera vez, aparecerán con el sello de Cryo. «Esto quiere decir», comenta **Andreas Stock**, director de marketing internacional, «que los próximos doce meses representan el período más importante de nuestra historia». Esto también significa que juegos como *Dreams* y *Unik* deben convertirse en éxitos decisivos si Cryo quiere pasar de ser un fabricante francés a convertirse en una compañía de software internacional. Mientras ese día llega, los 150 empleados de la empresa no tienen excusa para no vestir los típicos tejanos raídos y la camiseta de *Metallica* de todo buen programador. Aunque puede que también disfruten con el champán de calidad, y que entre sus posesiones figuren un buen equipo de maletas y varios perfumes de los caros. Pero divagamos. En realidad, nos referimos a que hace dos años, el grupo Louis Vuitton-Moët Hennessy se hizo con el 20% del capital de Cryo. Y LVMH es el *holding* empresarial que posee las elegantes marcas francesas Christian Dior, Louis Vuitton, Givenchy, Kenzo y Moët et Chandon. Los empleados de Cryo deben estar deseando que llegue la Navidad.

★ HARD BOILED



★ MEGA RACE 2

EN CATÁLOGO

- ★ DUNE (1992) PC
- ★ MEGA RACE (1994) PC
- ★ MEGA RACE 2 (1996) PC
- ★ HARD BOILED (1997) PlayStation

En proceso

En los próximos dos meses aparecerá un par de juegos obra de Cryo. *Dreams* es un título extraño pero bonito al que se puede jugar de dos maneras distintas: como un juego de acción agresivo o como un juego de aventuras inteligente en el que fabricas clones de personajes para que luchen por ti. Ambas modalidades pueden arrastrar a un buen número de aficionados. *Ubik* está basado en una novela escrita por el autor de ciencia ficción Philip K. Dick (que también escribió *Total Recall* y *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, novela en que se basa la película *Blade Runner*). Situado en Nueva York en el año 2019, el argumento de este juego de acción/estrategia habla de criónicos, la colonización del espacio, el espionaje industrial y bandas de robots telepáticos.

Dreams es un título extraño pero bonito que se puede jugar como un juego de acción agresivo o como una aventura. Ambas modalidades pueden arrastrar a un buen número de aficionados

★ DREAMS

★ DREAMS



***Dreams*, el título de Cryo, puede jugarse de dos maneras distintas, como un juego de acción agresivo o como una aventura inteligente. Nosotros ya hemos escogido.**

★ UBIK

★ UBIK



***Ubik* está basado en una novela de Philip K. Dick, autor de *Total Recall* y de la novela que inspiró la película *Blade Runner*.**

EN CATÁLOGO

- ★ ELITSERIEN '95 (1995) PlayStation
- ★ ELITSERIEN '96 (1996) PlayStation

Los dos únicos videojuegos que Neurostone ha producido hasta la fecha son dos obras de conversión elogiadas: *Elitserien '95* y *Elitserien '96*, dos versiones autóctonas de *NHL '95* y *NHL '96* de Electronic Arts.

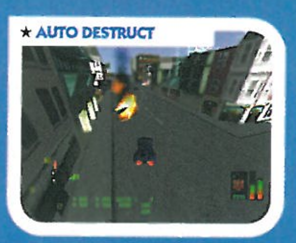
Elitserien es el nombre de la liga nacional de hockey sobre hielo de Suecia y las versiones de Neurostone incluían todos sus equipos y jugadores, aunque la jugabilidad era la misma.

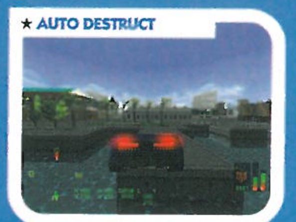
Sin embargo, aunque Neurostone empezó adaptando acertadamente una franquicia americana al ambiente sueco, la compañía está muy orgullosa de su primer producto autóctono (*Auto Destruct*) y está decidida a darse a conocer como una firma capaz de crear juegos originales, en lugar de simples conversiones.

Neurostone

Fundada 1994
Sede Estocolmo, Suecia
Personal 11

En proceso


★ AUTO DESTRUCT


★ AUTO DESTRUCT

Auto Destruct será el primer producto original de Neurostone. Es un juego de carreras de coches y de combate en el que has de conducir a toda velocidad, desbaratar otros vehículos, atropellar a transeúntes e incluso arremeter contra varios edificios. Además de la acción, hay un elemento de estrategia similar al de la serie *Strike*. El buen uso de los recursos (sobre todo el combustible, el blindaje y la munición) tiene su recompensa en el resultado final del juego.

EN CATÁLOGO

- ★ SCREAMER (1995) PC
- ★ SCREAMER 2 (1996) PC

Milestone se dio a conocer con su primer producto, *Screamer*. A este juego se le aplaudió la introducción de un nuevo concepto de emoción. Una emoción que los juegos para PC necesitaban de antiguo, desde que enfatizaron la simulación en lugar de la conducción rápida y la pura diversión. Sin embargo, la compañía parece decidida a irrumpir en el mundo PlayStation con la publicación, el próximo año, del título *Superbikes*. El propósito de Milestone es combinar la simulación, la velocidad vertiginosa, la acción arcade y la pura jugabilidad. En moto. Casi podría describirse como el F1 de dos ruedas.

Milestone

Fundada 1994
Sede Estocolmo, Suecia
Personal 11

En proceso

A fines de año aparecerá *Screamer 2* para PlayStation, pero no puede decirse que sea un auténtico comienzo de Milestone en este formato. En primer lugar, la conversión la está realizando un equipo británico llamado Krisalis. En segundo lugar, aunque el *Screamer* original fue un éxito comercial y de crítica en todo el mundo (hasta ahora se ha vendido un millón de unidades), cuando apareció *Screamer 2* para PC la serie ya había perdido parte de su fuerza. El siguiente juego, *Screamer Rally* (que Antonio Farina, director de Milestone, describe como «algo más que una actualización, pero no un *Screamer 3*») volverá a los orígenes; aunque saldrá primero en su versión para PC, se espera que para el año que viene la de PlayStation ya esté en el mercado. De todos modos, el primer juego que Milestone creará para el formato PlayStation será *Superbikes*. El juego está basado en el Campeonato Superbike. Es un deporte que incluye 18 motos y 12 recorridos por toda Europa, Estados Unidos y Japón. Milestone se ha esforzado por recrear todos los detalles en cada circuito e incorporar todos los datos técnicos a la construcción de las motos. Las imágenes que hemos visto son muy fluidas y el juego apunta hacia una gran jugabilidad. La única mala noticia es que no estará disponible hasta la segunda mitad del próximo año.

★ SCREAMER 2


★ WARRIORS


★ WARRIORS

EN CATÁLOGO

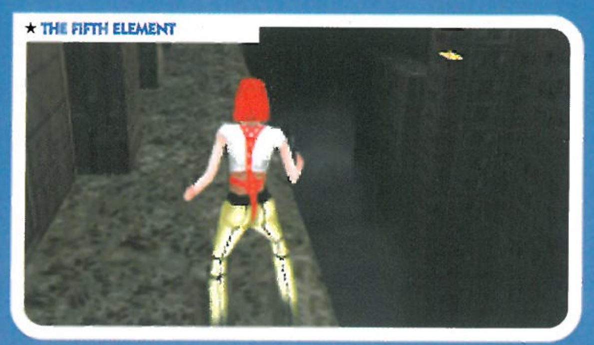
- ★ PAC IN TIME (1993) SNES, Mega Drive, Gameboy
- ★ WARRIORS (1994) PC
- ★ AL UNSER JNR ARCADE RACING (1995) PC – De hecho, *Al Unser Racing* fue el primer juego de PC para Windows 95, aunque para ser el primero no era demasiado bueno.

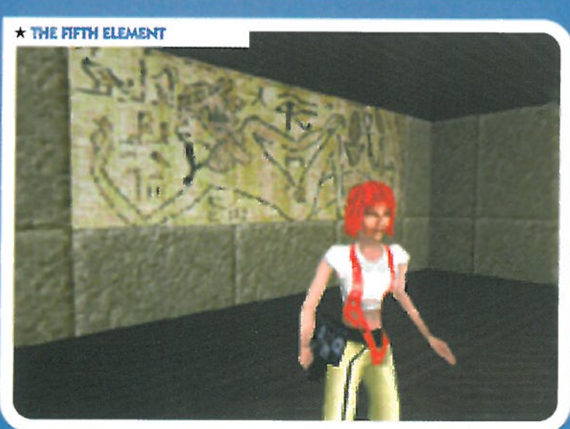
Kalisto inició su andadura en 1990 bajo el nombre de Atreid Concept, fundada por Nicolas Gaune con fondos de Apple, la empresa fabricante de ordenadores Macintosh. En 1994 pasó a manos de la compañía editora europea Mindscape. El año pasado, sin embargo, ambas empresas optaron por emprender caminos distintos y Gaune decidió volver a comprar su compañía. **James Morris**, director de marketing para Europa, sostiene que el grupo «se apasiona con todo lo que hace. Todos son jugadores empedernidos a quienes encantan las emociones fuertes...».

Kalisto

K a l i s t o

Fundada	1990
Sede	Bordeaux, France
Personal	70


★ THE FIFTH ELEMENT


★ THE FIFTH ELEMENT

In the pipeline

En enero de 1998 aparecerá *Nightmare Creatures* de la mano de Sony. La acción transcurre en Londres en el año 1834; es un juego errante de combate que te desafía a limpiar las calles de todo tipo de indeseables y bien podría llegar a convertirse en uno de los juegos del año. Al menos así lo cree Sony Europa, quien, a pesar de que raras veces edita juegos de terceras partes, ha producido *Nightmare Creatures*, uno de sus títulos «pilares». Esto significa que el título contará con todo el apoyo de la poderosa máquina publicitaria de Sony, lo que casi le asegura el éxito.

Kalisto también está trabajando en *The Fifth Element*, un juego intrigante basado en la película francesa de gran éxito internacional dirigida por Luc Besson e interpretada por Bruce Willis. A pesar de la división de críticas vertidas sobre el filme, fue una de las producciones europeas más elaboradas y de mayor presupuesto del año y proporcionará una estupenda historia para un juego. Kalisto lo lanzará hábilmente como «una especie de selección interactiva del director», gracias a la inclusión de algunas de las ideas de Besson y ciertas escenas que no aparecieron en la película. De momento parece un clon de *Tomb Raider*, pero se agregará una gama de colores que promete conferir al juego un aspecto más singular. Algunos de los editores más importantes del mundo están pujando por hacerse con los derechos del título, que se espera salga a la luz la próxima primavera.

Antes de que acabe 1998, Kalisto habrá producido dos títulos más para PlayStation, pero la compañía no ha querido revelar más detalles todavía. Seguro que responden a las expectativas.

Kalisto también está trabajando en *The Fifth Element*, un juego intrigante basado en la película francesa *El quinto elemento*, dirigida por Luc Besson



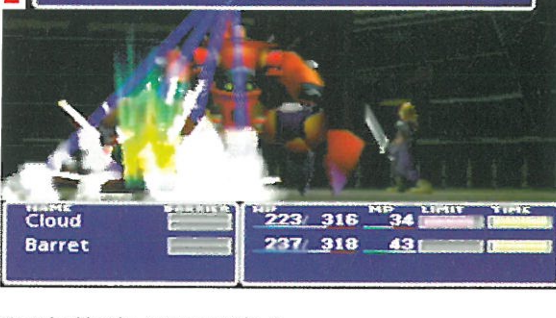
La civilización occidental amanece con *Final Fantasy VII* en dilecto PAL. Por fin averiguaremos qué es lo que arrebata los sentidos a los hijos del sol naciente.

Decir que *Final Fantasy VII* ha sido un éxito en Japón es como decir que los Beatles vendieron cuatro o cinco discos en su dilatada carrera. Cuando el juego salió a la venta, aseguran las malas lenguas que las colas a las puertas de las tiendas de informática de Tokio se medían por kilómetros. Ya nos imaginamos a los fans frenéticos acampando a la intemperie noche tras noche, como a la espera de una boda real. Hasta la fecha, en Japón se han vendido cerca de cinco millones de consolas grises, y se llevan vendidas más de cinco millones de copias (legales) de *Final Fantasy VII*. O sea, que todo bicho viviente con una linda PlayStation en su dulce hogar se ha hecho, al menos, con un *FFVIII*.

Con semejante bombazo, resultaba sorprendente que Sony tardase tanto en decidirse por lanzarlo a este lado del Atlántico. Bueno, de acuerdo: los juegos de rol nunca han sido materia de interés general en la añeja Europa. Por suerte, una vez que Sony se decidió a lanzar el juego por estos lares lo ha hecho sin más dilación. La conversión se llevó a buen puerto en un tris para saciar nuestras ávidas *psiques*.

Desde luego, a juzgar por la histeria colectiva que el juego ha provocado en Japón, podría pensarse que los japoneses son un pelín extravagantes... ¿Seguro que es *tan* bueno? ¿Varias noches a la intemperie por un simple juego? ¿No se estarán pasando? No nos atrevemos a responder a preguntas tan... subjetivas. Lo único que sabemos es que *Final Fantasy VII* es tan bueno como parece. En pocas palabras, es

[1, 2] Justo en los momentos más críticos es cuando te tropiezas con algún que otro «pez gordo». Este robot escorpión o cangrejo es de lo primero que te echas a la cara.





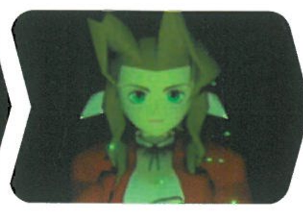
[1] Al principio del juego, otros personajes te ametrallarán con un montón de consejos, [2] lo que te ahorra trabajo y te facilita el aprendizaje del sistema de combate.





■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	SquareSoft	■ GÉNERO	Juego de rol
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno

Intro

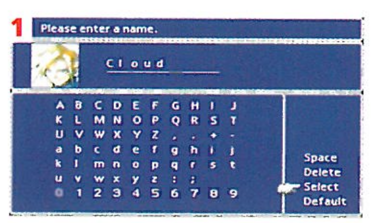








La intro —magnífica— de *Final Fantasy VII* comienza con la panorámica de un grupo de estrellas, que dejan paso a la imagen de una chica. Ella camina hacia delante,





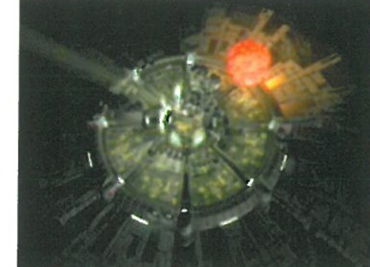
[1] Si te empeñas, puedes rebautizar a los personajes principales a medida que los van presentando. [2] Tras sus prodigiosas imágenes se oculta un minucioso sistema de juego.

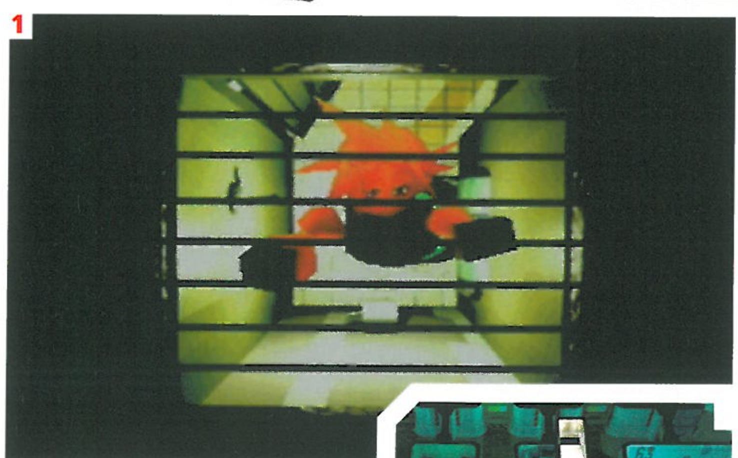
Final Fantasy VII va desarrollando una historia de proporciones épicas, con más tramas secundarias, giros inesperados y melodramas de los que puedas imaginar

uno de los juegos más entretenidos que conocemos. ¿Pero qué es exactamente lo que lo hace blanco de la histeria global? Pues la escenificación. La mayoría de los juegos de rol tienden a imitar la Tierra Media de Tolkien para recrear el escenario; en cambio, *FFVII* tiene lugar en un mundo único en el que la magia va de la mano de la tecnología en extraño maridaje. La ciudad de Midgar, donde empieza el juego, es una gran metrópoli construida sobre una gigantesca plataforma a centenares de metros del suelo que se sustenta gracias a una maciza torre central y varias columnas tremendas. La ciudad está sometida al control de la megacorporación Shinra Inc., con su presidente Shinra a la cabeza, y se alimenta gracias a ocho reactores Mako de Shinra, que utilizan la fuerza energética del planeta para producir electricidad. Sólo los ricos pueden permitirse el lujo de vivir en la plataforma; los pobres e indigentes están obligados a vivir bajo ella, en los barrios bajos. El resultado es una mezcla entre *Blade Runner*, *La ciudad de los niños perdidos*, *Metrópolis*, la Inglaterra victoriana y la fantasía tradicional. Fascinante.

La historia. *Final Fantasy VII* te convierte en Cloud, un guerrero mercenario ex miembro de la uni-







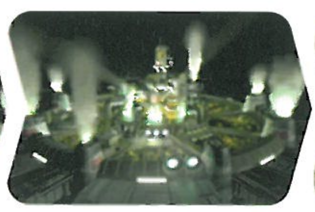


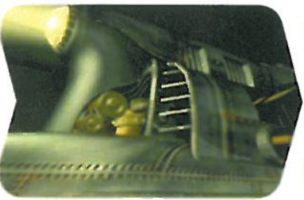
[1, 2] No es sólo la calidad de los gráficos lo que favorece el aspecto de *Final Fantasy VII*: el juego, además, emplea con imaginación distintos ángulos y aproximaciones para conseguir un buen efecto cinemático.

Final Fantasy VII











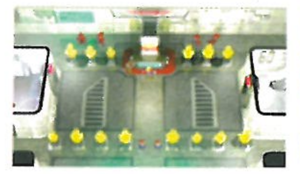
la cámara se aleja... a toda velocidad para revelarnos la entera ciudad de Midgar. Aparece el título, y la cámara se acerca otra vez para mostrar unos rápidos pla-

Los fondos son imágenes prerrenderizadas que destilan imaginación, componen un sugestivo ambiente y multiplican detalles por todas partes

dad de elite SOLDIER de Shinra que se retiró para trabajar por su cuenta. Mientras formabas parte de SOLDIER recibías energía de los Mako y esto, combinado con el entrenamiento más duro del mundo, ha hecho de ti un luchador de cualidades excepcionales. También han conferido un extraño brillo a tus ojos, lo que parece cautivar a las damas. Al principio del juego te ha contratado un pequeño grupo rebelde, AVALANCHE, que ha descubierto que los reactores, además de proporcionar electricidad a la ciudad, están consumiendo toda la energía del planeta por sustentar los viles planes de Shinra. En un intento de salvar el planeta, Barret, el líder del grupo, ha decidido volar los reactores por los aires.

A partir de este inicio aparentemente sencillo (si bien algo ambicioso), *Final Fantasy VII* va desarrollando una historia de proporciones épicas, con más tramas secundarias, giros inesperados y melodramas de los que puedas imaginar. Si has tenido el honor de jugar con *Vandal-Hearts* (9/10, *PSM* 7), sabrás lo apasionante que puede resultar un buen argumento. Pues agárrate porque, en comparación con *FFVII*, *Vandal-Hearts* se queda en biberón para lactantes: tan simple como un parchís. Además, la historia es interactiva, es decir, la dirigen tus propias decisiones e intervenciones, nada de investirte de observador pasivo. Una miserable horita jugando a *FFVII* y te aseguramos que te quedarás enganchado a la trama como un chicle al dorso de un pupitre.

Los gráficos. *FFVII* destaca incluso en la consola de Sony, no precisamente pobre en juegos visualmente sorprendentes. Cada uno de los personajes se ha diseñado con polígonos de sombreado Gouraud, y con esto lo que se consigue es una libertad completa de movimientos y una cantidad de animación de aquí te espero. Los fondos son imágenes prerrenderizadas que destilan imaginación, componen un sugestivo ambiente y multiplican detalles por todas partes, hasta los más ínfimos. Pero es que, además, no son estáticas: se ha hecho un uso tan inteligente de





***Final Fantasy VII* puede presumir de gráficos, pero siempre prima la jugabilidad.**











De luchas, *Final Fantasy VII* va sobrado. El tiempo es determinante en el sistema de combate [cuando la barra de tiempo de un personaje se llena por completo, empieza la función] y todo se desarrolla en 3-D. Echa un vistazo a estas escenas e intenta imaginarlas en movimiento...

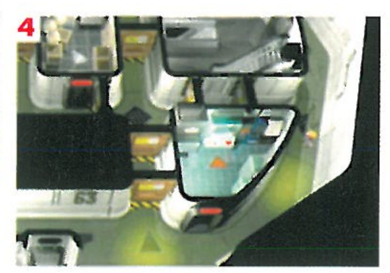


nos de un tren... la cámara continúa acercándose, sigue al tren por la ciudad hasta que se detiene en una estación; saltas del tren ¡y ya estás jugando!











[1-3] Todo en *Final Fantasy VII* es pulcro e ingenioso. Hasta lo más prosaico, como la presentación de un personaje nuevo, se representa con imaginación, como cuando te encuentras con Red XIII en este laboratorio experimental... [4, 5] Averiguar cómo llegar a un sitio es uno de los rompecabezas más típicos.

tales imágenes que es posible aventurarse tras los edificios, bajo los puentes, etc. de este mundo en 3-D. Y, lo que es más, las secuencias de vídeo fluyen sin interrupciones entre los gráficos del juego. La animación inicial, por ejemplo, efectúa un barrido a lo largo de la ciudad de Midgar y luego se aproxima en un *zoom* a un tren que llega a una estación. Un par de tus compañeros rebeldes saltan del tren, tú les sigues... ¡y ya estás jugando!; el resultado nos deja boquiabiertos. Un resultado de parecidos efectos se ha empleado también en *Abe's Oddysee* (en este mismo número, pág. 48). La diferencia entre ellos radica en que, debido al carácter tridimensional de los personajes, en *FFVII* la perspectiva no se limita a un solo ángulo, así que el juego impresiona muchísimo más.

El tamaño. Un juego de tales virtudes no debería terminarse nunca. No da para tanto pero, vaya: *FFVII* ocupa ¡tres CD nada menos! Dado que las partes del juego evolucionan de formas distintas según los movimientos del jugador, la duración dependerá de cada persona. En cualquier caso, SquareSoft declara que la media de juego es de 120 horas...

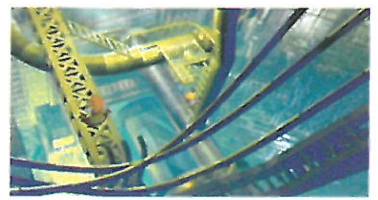
Por último, aunque no menos importante: la jugabilidad, el aspecto más hostigado de todo juego que se analiza. Por suerte, además de las maravillas anteriores, SquareSoft tampoco ha dejado de lado el juego en este punto. Si bien es «oficialmente» un juego de rol, *FFVII* desafía cualquier clasificación. Tiene todo lo que se espera de un juego de rol: desarrollo de personajes, combates detallados, magia y sistema de equipamiento. Pero también distinguirás más de un elemento propio de juegos de aventuras y de plataformas, e incluso te enfrentará a una amplia variedad de pequeños juegos, como cuando te toca que competir con un atleta en un examen de fitness. Todo esto y más en un juego completamente absorbente con un sistema de control bastante sencillo.

En fin, que estamos convencidos de que los japoneses no van desencaminados con *Final Fantasy VII*. Es un título destinado a desfilar bajo palio, y nos apostamos la paga de la semana a que será modelo imitado por muchos. Y si te crees alérgico a la expresión «juego de rol», *Final Fantasy VII* es la posología perfecta para hacerte cambiar de opinión.

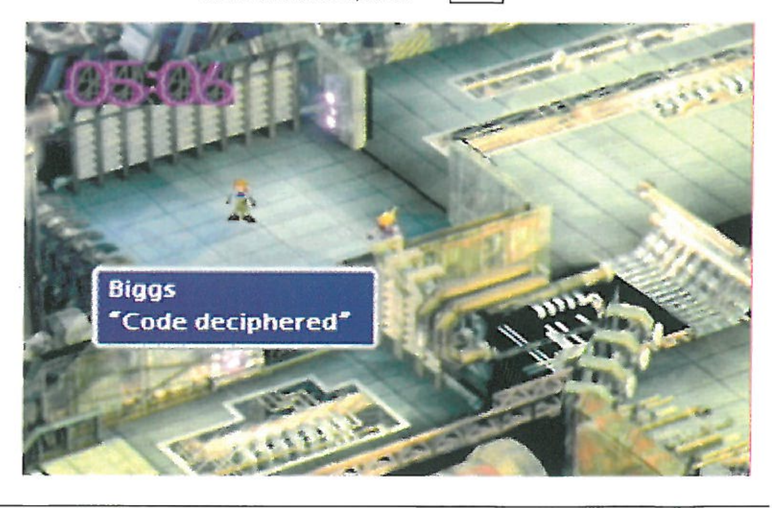


Si bien es «oficialmente» un juego de rol, FFVII desafía cualquier clasificación: contiene elementos propios de juegos de aventura, de plataformas...





Los gráficos están ahí para llamar tu atención. Bueno, también están para que te hagas una idea de las dimensiones del ambiente y del juego mismo.





Inspirado en clásicos arcade como *Double Dragon* y *Streets Of Rage*, **llega el nuevo *beat 'em up*/aventura en 3-D de Core con ganas de comerse el mundo.**






[1, 2, 3, 4] Como puedes ver, no sólo los personajes masculinos tienen una amplia gama de patadas altas; a menudo los personajes femeninos son mejores, ya que combinan astucia y velocidad. [5] Apodérate de toda clase de armas, desde pequeñas pistolas hasta lanzacohetes. [6] El nivel del ascensor.

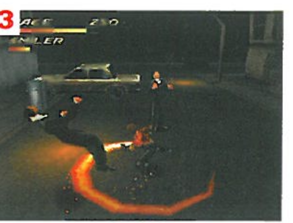



Ningún juego de lucha para PlayStation estaría completo sin el relato de los intentos de un demente genocida por dominar/destruir el mundo, y *Fighting Force* no es la excepción que confirma la regla. El Dr. Zeng (¿por qué será que todos son doctores?), convencido de que es él la encarnación del Segundo Advenimiento (de Jesucristo, se entiende), está seguro de que Armagedón (como profetizaron los iluminados más ilustres de la historia) destruirá el mundo el 31 de enero de 1999. Pero cuando llega ese día y no pasa nada peor de lo acostumbrado, el doctor y sus adeptos se toman la destrucción de la Tierra como algo personal. Así pues, planean envenenar la entera especie humana con una droga diseñada para convertir a la gente en bebés balbuceantes que se ahogan en sus propias regurgitaciones (léase vómitos).

Por suerte, una agente secreto llamada Snapper descubre los diabólicos planes del Dr. Zeng y se los comunica a su camarada, la investigadora privada Mace Daniels. Mace se apresta a convocar a los integrantes de la «Fighting Force» —el ex-luchador por la libertad Hawk Manson, la quinceañera súper pop y juerguista Alana McKendrick y el convicto Ben «Triturador» Jackson— para que luchen con ella en pro de la salvación de la Humanidad. Cada personaje tiene una sugerente biografía; por ejemplo, Ben Jackson se halla cumpliendo varias cadenas perpetuas en una sórdida prisión cuando Hawk Manson soborna a los vigilantes y se lleva prestado a su amigo para la misión.

Cualquiera que visitase los salones recreativos allá por los ochenta apreciará sus influencias en *Fighting Force*: el juego sugiere un cruce entre *Double Dragon* y *Streets Of Rage* en el que deambulas buscando pistas y luchando contra cualquiera que se cruce en tu camino.





[1] Más acción sutil del tipo «toma castaña». [2] «Triturador» es muuuy fuerte; puede arrojar a la gente fuera de la pantalla. [3] Mace ejecuta uno de sus movimientos especiales para deshacerse de dos tipos a la vez.

■ EDITOR	Proein	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Eidos/Core Design	■ GÉNERO	*Beat 'em up 3-D de scroll*
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno o dos

Si se trata de comparar el juego con títulos actuales para PlayStation como *Tekken 2* y *Die Hard*, el productor, Ken Hockley, observa: «Creemos que el nuestro es un juego incluso mejor en todos los sentidos. La acción no tiene límites. Pasan muchísimas más cosas en *Fighting Force* que en *Tekken* o *Die Hard*. Quizás los combates no son tan depurados como en *Tekken*, pero le aventaja en su variada colección de movimientos».

Cada personaje puede ejecutar más de 40 movimientos básicos que van desde un suculento revés hasta una poderosa patada-hacha. No gozan de «poderes especiales», pero pueden realizar algunos ataques espectaculares, como la tijereta giratoria. Y, en vez de los enrevesados combos de juegos como *Street Fighter* o *Mortal Kombat*, los movimientos se basan en pulsaciones, simples o múltiples, del pad. Los fabricantes se han esmerado en que el control fuera lo más sencillo posible, ya que a menudo tienes que enfrentarte con cinco o seis enemigos a la vez.

Si prefieres algo de acción al más puro estilo *beat 'em up*, puedes saltarte el apartado de aventura y optar por el modo arena. Con sólo cuatro luchadores, no es un modo especialmente deslumbrante comparado con títulos como *Tekken 2* y *Street Fighter EX*, que apuestan en escena a más de 25 personajes. Aun así, su profusión de detalles demuestra que este aspecto del juego es mucho más que un simple remate de última hora. Por ejemplo, si evitas que te golpeen durante cierto período de tiempo, tu barra de energía se recarga; además, puedes encontrar armamento oculto en las ocho arenas —desde una pequeña palanca hasta pistolas y cuchillos—, lo que incrementa la emoción de las luchas cuerpo a cuerpo.

Casi todos los objetos que ves en el juego pueden utilizarse como arma...



[1] La arena es un lugar ideal para practicar tus movimientos y recuperar así las siete peladillas que te apostaste con el vecino. [2,3] Alana tiene un escalofriante repertorio de patadas, incluyendo este golpe directo al «tarro» del malo.

Paisaje interactivo

La física de las armas está muy cuidada; si disparas la pistola desde cierta distancia, por ejemplo, puede que necesites tres tiros para cargarte a un tipo, mientras que si el blanco está cerca un balazo será suficiente. Casi todos los objetos que ves en el juego pueden utilizarse como arma de algún modo. Destruye un coche y podrás lanzar los neumáticos contra los malos. Una de las mejores ilustraciones de este principio del «decorado como arma» es la sección del ascensor: con una patadita en el lugar oportuno puedes desencajar el pasamanos y empuñarlo contra cualquier infeliz que se inmiscuya en tus asuntos. Además de enriquecer tu arsenal, el paisaje también te ayuda a avanzar a través de los niveles. Ken Hockley apunta que «encontrar cosas no es imprescindible, pero en algunas zonas sirve de mucho. En un momento dado, puedes quedarte encallado en un sitio durante cinco minutos, que se reducirían a uno si tuvieras a mano un chisme como el lanzacohetes».

La acción transcurre a lo largo de ocho niveles, cada uno de los cuales se divide en 25 subniveles que van desde oficinas y trenes hasta una base naval, culminando, para el desafío final, en una isla desierta secreta.

Estamos esperando una copia definitiva de *Fighting Force* de un momento a otro. Mientras tanto, seguiremos practicando.







[1] Core siempre ha sido muy espléndido con el ketchup. [2, 3] Jugar en el modo de dos jugadores facilita mucho las cosas cuando se trata de enfrentarse a un montón de enemigos al mismo tiempo.

Conoce la fuerza



Cuando Snapper se pone en contacto con Mace Daniels, su amiga detective, ésta decide aceptar el desafío, pues se trata de una excelente oportunidad para disfrutar de aquellas cosas que más le gustan de la vida: el peligro, la fama, la fortuna y los hombres (no necesariamente en este orden). Enseguida sale en busca de Hawk Manson, un hippie reconvertido en mercenario, para que la ayude. El susodicho tiene otros «asuntos» entre manos, pero accede, porque es el primer trabajillo desde hace mucho tiempo que conlleva un ápice de «bondad». Hawk se dirige entonces a una de las prisiones más peligrosas del mundo, donde Ben «Triturador» Jackson pasa el rato cumpliendo múltiples cadenas perpetuas. Los responsables de la prisión lo han estado alquilando durante años a mercenarios que querían sacar provecho de su fuerza sobrehumana. De hecho, Hawk Manson siempre ha sido su mejor cliente. Pero ésta es la última vez que Ben va a hacer de Rambo de alquiler: en esta ocasión no piensa volver a la cárcel. La pieza final del rompecabezas encaja cuando Mace se dirige a una jovencita de 17 años, Alana McKendrick, a quien Dr. Zeng quería convertir en madre adolescente para la perpetuación de su estirpe. Una vez juntos, el grupo se erige en una formidable Fighting Force, la Fuerza de Combate...

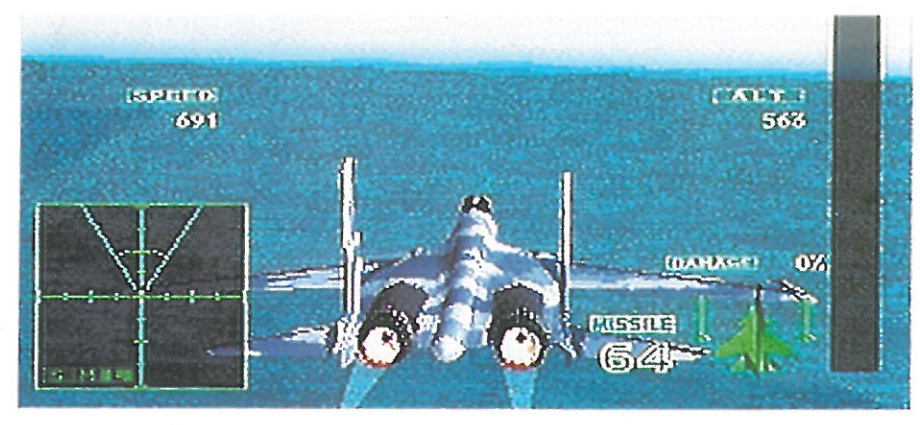
Ace Combat 2



«¿Qué es aquello? ¿Es un pájaro?, ¿es un avión?, ¿es...? ¡es...!» ¡Booooommmm!...

«*Ace Combat 2*». Esto es lo que iba a articular nuestro corresponsal en Japón en el preciso instante en que un misil nuclear le obstruyó el gaznate y... Bueno, qué le vamos a hacer. Unos caen, otros se levantan... Por supuesto, Namco es de los que se mantiene al pie del cañón: tras el exitazo de *Rage Racer* (continuación de *Ridge Racer* y *RR Revolution*) y *Soul Blade* (ilustre aperitivo entre *Tekken 2* y *Tekken 3*), sólo les faltaba la continuación de su tercer mito: el pionero *Air Combat*.

Hace unos meses se dejaron oír rumores sobre esta continuación, pero no volvimos a saber nada del asunto hasta que, de pronto, compareció en redacción una versión inacabada por la que muchos cometerían pecado capital: *Ace Combat 2*, el mejor simulador de vuelos que se ha visto en PlayStation.



A juzgar por la intro, que quita el hipo, y por una adictividad sin precedentes, nos atreveríamos a afirmar que este juego permanecerá en cartel durante largo tiempo

A juzgar por la intro, que quita el hipo, y por una adictividad sin precedentes, nos atreveríamos a afirmar que este juego permanecerá en cartel durante largo tiempo.

Desde un punto de vista gráfico, es muy superior a *Air Combat*, con unos efectos de luz a tiempo real tan geniales como los de *Porsche Challenge*, una suavidad digna de *Wipeout 2097* y unos escenarios tan numerosos y colosales como espectaculares. Sin embargo, algunos píxels aún son demasiado grandes cuando vuelas a ras del suelo. Este título se sitúa muy por encima del resto de los simuladores de vuelo, pero no se ha visto favorecido con los gráficos que Namco sabe hacer a estas alturas. Confiamos en que esto cambie en la versión definitiva, aunque, en realidad, si has jugado a *Air Combat*, sabrás que este aspecto no es el fundamental. Aun así, no creas que no se han agregado polígonos: ¿recuerdas aquellos «desfiladeros» de paredes completamente planas que aparecían en la primera parte? Los que encontrarás aquí parecen más bien las cuevas de *Tomb Raider*. Las zonas urbanas son superlativas, las misiones nocturnas soberbias y, por si te parece poco, los 16 aviones mantienen su color original.

Alucinarás con la multitud de opciones e innovaciones que se han sumado al original. Antes de cada misión, como ya sucedía en la primera parte, se te ofrece una representación gráfica de la posición enemiga, de lo que obtendrás con el triunfo, etc. Sin embargo, este análisis previo de las misiones se desarrolla ahora íntegramente en 3-D: con los aviones, barcos, helicópteros y demás objetivos detallados con esmero, con el terreno en

«Estamos en ello. Venga, sube, elévate... ¡Sube, hombre, que lo vas a convertir en un submarino!»

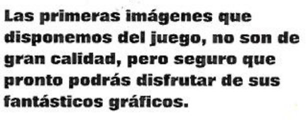


■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Namco	■ GÉNERO	Simulador de vuelo
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno











Las primeras imágenes que disponemos del juego, no son de gran calidad, pero seguro que pronto podrás disfrutar de sus fantásticos gráficos.

relieve y, por si las moscas, con una opción de «información» en la que se especifica el modelo de avión de cada enemigo, su habilidad, si es o no un objetivo prioritario, cuánto te embolsarás por derribarlo... Pero eso no es todo, cuando has superado la pantalla, la CPU reproduce un análisis de tu evolución: la trayectoria seguida, los puntos en los que despachaste a tus enemigos, la recompensa por cada avión derribado, los descuentos por daños en tu aparato, el salario que has de abonar a tu compañero... ¿Es que aún no lo sabes? ¡Puedes escoger un compañero!

Sí, sí, ya lo sabemos: en *Air Combat* también podías solicitar un piloto de ayuda, pero su asistencia apenas era perceptible. Pues los tiempos han cambiado: puedes tomar como soporte a Slash —un tipo duro, metódico, letal, pragmático y efectivo—, o a Edge —una chica impetuosa, agresiva, violenta, veloz y, por qué no decirlo, guapísima—, aunque para pantallas fáciles te aconsejamos que contrates al primero. Edge tiende a manifestar «delirios de grandeza»: puede desaparecer tras la estela de un enemigo secundario y no regresar hasta aniquilarlo, te dejará tirado cuando menos te lo esperes... Pero vale la pena verla volar.

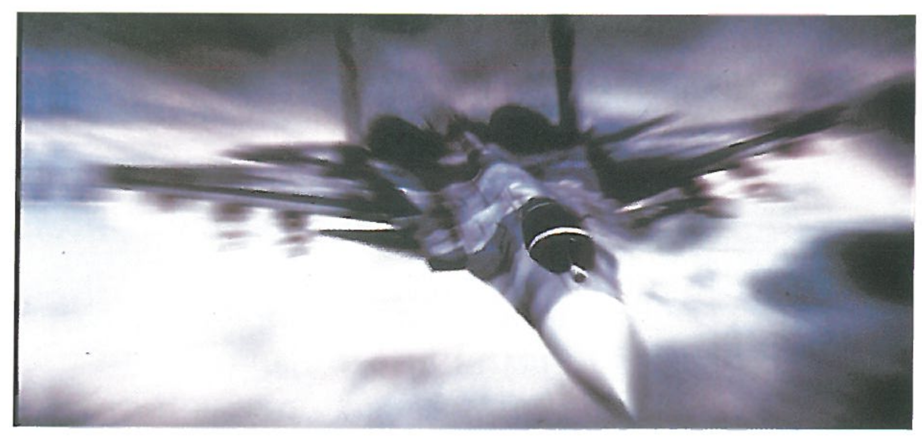
En función de cada misión, dispondrás o no de acceso a un «soporte» (piloto de ayuda). En caso afirmativo, te proporcionará el apoyo que tú demandes: cubrirte las espaldas, ocuparse de los enemigos en tierra, destruir objetivos principales, despejar el terreno de cada objetivo para que tú arrases y te lleves las medallas... No, no es una metáfora: a medida que vayas superando niveles, se te irá condecorando, te promocionarán en el seno de la jerarquía militar, ganarás pasta gansa, te agenciarás más aviones... Y vaya aviones: 16, todos únicos, tanto en forma como en color y prestaciones. Cuando consigas comprarte un F-14 sabrás de qué estamos hablando: al acelerar, las alas retraen para acentuar la velocidad y los propulsores incrementan la potencia en un 200%. Te aconsejamos que utilices la perspectiva externa para pilotar este avión: ver replegarse las alas cuando aceleras, los propulsores, el alerón de freno al elevarse, el humo traslúcido de tus misiles y, en especial, los efectos de luz a tiempo real sobre el fuselaje, es un espectáculo inolvidable.

Lo que no ha cambiado en absoluto es la manipulación del aparato: los botones conservan las funciones que poseían en la primera parte, no hay nada nuevo en el control del avión. Desde luego, en eso han acertado: lo mejor del *Air Combat* era su mecánica de juego, y permanece intacta. El radar, sin embargo, se ha perfeccionado: los aviones se representan con pequeñas flechas, así que con sólo una ojeada al radar sabrás en que dirección vuelan tus enemigos, tus objetivos y tu compañero.

Si has escogido a Edge como acompañante, siempre verás su triángulo azul al acecho de otro blanco, dando vueltas en tu radar como una mosca tras otra. El triángulo blanco desaparecerá pronto, y el azul partirá en busca de otro... Qué chica ésta.

¿Quieres más? Multitud de «replays» con diferentes ángulos de cámara, velocidades más realistas, grandes diferencias entre los aviones, las sacudidas, una inteligencia artificial notable, la posibilidad de aterrizar en un portaaviones... Tendrás que esperar al PlayTest. Pero algo te podemos adelantar: si te gustó *Air Combat*, aunque sólo fuese un poco, *Ace Combat 2* es para ti.

Lo mejor del *Air Combat* era su mecánica de juego, y en la continuación permanece intacta





Breakaway '98



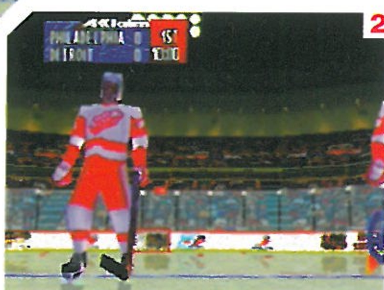
Saborea las mieles de la gloria en **la** ***National Hockey League*** del país de las barras y estrellas. **O «patina»...**

Breakaway '98 es un serio esfuerzo por crear un juego de hockey sobre hielo con las opciones que desearía el más exigente de los aficionados. Queda por ver si tales opciones mejorarán este título respecto a sus predecesores, aunque no parece que le falte ningún detalle.

Las plantillas de jugadores están muy actualizadas: los integrantes que las conforman pertenecen a los equipos del final de la temporada pasada. Pero, además, los jugadores son intercambiables, lo que posibilita que los equipos sigan al día con sólo incorporar los cambios reales que se vayan produciendo. También existe una opción que permite diseñar hasta ocho jugadores propios. Éstos aparecen en la lista de jugadores libres, así que debes intercambiarlos, pero hecho esto puedes emplear la modalidad de ocho jugadores para situarte en la pista junto a tus compañeros.

La estrategia de ataque consiste en hacer que el disco cruce la línea de tiro —para lo cual necesitas jugadores que sean buenos en los pases— o en «soltar y perseguir»; en esta táctica, se lanza el disco a las esquinas para que lo sigan los jugadores más fornidos. Las opciones defensivas son las siguientes: adelantar uno o dos atacantes hasta la zona del rival para dificultar la construcción de jugadas desde atrás; el «bloqueo», que consiste en reducir las posibilidades de pase; el «repliegue», que hace que tus jugadores se retiren en cuanto ven que los rivales inician la rotación; y la «presión», una jugada defensiva en la que intentas limitar la acción al área del equipo contrario.

1


2


[1] Una opción exhibe en pantalla los nombres de los jugadores. Por si lo tuyo es de entusiastas. [2] Los jugadores se ven todavía mejor durante el partido.

1




[1] La precisión es el factor clave a la hora de ganar los partidos. [2] Dispones de todas las reglas del hockey, como el fuera de juego, por ejemplo.

Puedes diseñar hasta ocho jugadores propios y emplear la modalidad de ocho jugadores para situarte en la pista junto a tus compañeros

■ EDITOR	New Software Center	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Sculptured Software	■ GÉNERO	Simulador de hockey hielo
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	De uno a ocho



[1] ¡Pásamelo! [2] ¡Vaya lío! Las disputas por el disco no son tan confusas como da a entender estas imagenes.



¡Agárralo bien!

Tus jugadores pueden agarrar y sujetar a otros del equipo contrario, siempre y cuando no lo vea el árbitro. Tampoco pasa nada si tus chicos pierden sus *sticks* durante el juego: pueden seguir patinando, rechazar ataques del contrario, bloquear a otros jugadores y contener a los atacantes hasta recuperar el *stick*. Y, por supuesto, como todo simulador de hockey sobre hielo que se precie, habrá alguna que otra pelea de vez en cuando. Tú eres un entrenador responsable y no toleras artimañas de ningún tipo. Claro que, cuando en la pista los nervios están a flor de piel, cada mamporro que adjudicas a un contrincante reduce su nivel de energía. Si alguna o todas estas estrategias te fallan, siempre puedes cambiarte de bando y jugar con el equipo ganador.

Puedes adoptar el papel de jugador, o de jugador y directivo a la vez, o exclusivamente de directivo y dejar que el ordenador se encargue del juego mientras tú lo empleas como simulador de estrategia deportiva. Con otras opciones de dirección de equipo podrás fichar jugadores y contratar aquellos entrenadores que mejoren el rendimiento de tu conjunto.

Como directivo de equipo, no sólo te responsabilizas de tus jugadores, también de entrenadores, equipos inferiores y las estrategias que tu equipo pondrá en práctica. Tendrás que hacerte cargo de los lesionados y decidir el tratamiento que seguirán. Existe incluso una opción para proporcionar primeros auxilios en el caso de lesión menor durante el transcurso de un partido.

Si te gustan las estadísticas, aquí las tienes de todos los colores: listas de la NHL con las que puedes decidir la compraventa de figuras o la incorporación de jugadores de equipos inferiores al primer equipo, así como hacer un seguimiento de tus propios récords. Si mejoras tus tácticas, verás cómo aumenta el número de espectadores; pronto te plantearás la ampliación del estadio para acoger tanto aficionado.

No es un juego fácil de dominar (buena señal) y es posible que necesites más de una partida para marcar tu primer tanto, pero con las opciones de entrenamiento y jugada rápida aprenderás las funciones de los controles con más rapidez que jugando. Cierto es que no dominamos el juego todavía, pero tenemos la impresión de que deberían mejorarse algunos gráficos para evitar confusiones. El problema lo mitiga en parte la estela que deja el disco tras de sí, con lo que se siguen mejor sus movimientos. Si no te basta, existe una opción con la que el disco se ilumina.

Pese a todo, el énfasis en el realismo y las múltiples opciones incitan a pensar en *Breakaway '98* como un buen juego de hockey y simulador de dirección de equipo. Y todo apunta a que la estupenda jugabilidad del título deleitará al más quisquilloso de los aficionados.





[1] No son espíritus «abducidos», sólo una muestra de la velocidad de bólido a la que patinan los auténticos jugadores de hockey. [2] La secuencia de vídeo introductoria te muestra todos los vencedores de los últimos campeonatos de la NHL.

Fantastic Four



En una época en la que los superhéroes son el no va más, ¿habrá alguien dispuesto a jugar con un *beat 'em up* 2-D de *scroll* y *look* añejo? Probe cree que sí.



En general, los juegos de superhéroes tienden a ser algo ramplones. Basta reparar en las imitaciones del detestable *Incredible Hulk* y del aún peor *Iron Man.* Teniendo en cuenta precedentes tan frustrantes, sorprende que *Marvel* haya concedido la licencia de *Fantastic Four.* Claro está que Probe tiene a su favor la creación de los estupendos *Die Hard Trilogy* y *Alien Trilogy*, ambos con licencia de las películas correspondientes. Aun así, cabe preguntarse si serán capaces de salir airosos de su intento de recrear los superhéroes de *Marvel.*

Es probable que muchos no recuerden a todos y cada uno de los personajes que integraban el grupo de *Los Cuatro Fantásticos*, pero el título basta para sumirnos —sobre todo a los veinteañeros— en la nostalgia más profunda: ¿qué fue de los días en los que animábamos con fervor al cuarteto en su lucha contra las fuerzas del mal?

Cada sección del juego bebe del cómic original *Fantastic Four*, y el primer nivel reproduce la primera aventura del grupo que se publicó, *El ataque de los hombres topo*. El juego rescata, entre otros malos malísimos, a Psychoman, Super Skrull y el maravilloso Dr. Doom.

Los variados movimientos de los protagonistas registran desde el puñetazo básico hasta supergolpes de suelo que destruyen todo lo que aparece en pantalla. Nuestro personaje favorito es La Cosa. Transformado en una mole de piedra a causa de un tremendo accidente, Ben Grimm dedica su vida a emplear su fuerza sobrehumana en socorrer al prójimo. Entre sus movimientos especiales hallarás un tronido, una onda terrestre y una supercarga, pero el mejor de todos es su puño que, en el momento adecuado, puede pulverizar una pequeña mole en un abrir y cerrar de ojos. Los enemigos, en cambio, son desalentadores: tipos amorfos y monstruitos de pelo verde. Sin embargo, poseen un interesante detalle: todos ostentan su propia barra de energía, con lo que puedes comprobar cuántos disparos resta atinarles antes de que se desplomen y se desvanezcan por completo.

No obstante, cuando interpretas a la Antorcha Humana, surgen las restricciones del motor del juego: el personaje flota sin convicción a lo largo y ancho de la pantalla sin que por lo visto sea capaz de entrar y salir de ella. De todos modos, *FF* exhibe gran número de logrados detalles gráficos, y queda claro que Probe hará lo posible porque este juego sea algo más que un anémico título de lucha de *scroll*. Es de esperar que lo consiga en la versión final.

[1] Homer siempre quiso tener su propio bar. [2] Este movimiento es como agua de mayo cuando te acosan enemigos por doquier. [3] La regeneración aniquila todo lo que la envuelve.



[1] La Antorcha Humana despliega una gran variedad de movimientos especiales. [2] No, no es el circuito del Jarama.

EDITOR	New Software Center	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Cuatro (via MultiTap)
FABRICANTE	Probe	ORIGEN	Gran Bretaña	GÉNERO	*Beat 'em up de scroll*



Aparte de *Epidemic*, estos últimos meses hemos padecido una gran sequía de clones de *Doom* decentes. Bienvenido a la nueva aventura laberíntica de Psygnosis...



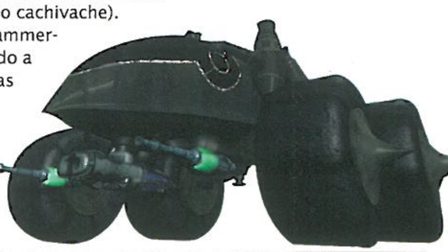


[1] *SM* escenifica algunas de las mejores explosiones que existen a este lado de la Tormenta del Desierto. [2] Puede que parezca un enorme y repugnante alienígena, pero en realidad es uno de los malos más insignificantes... [3] Con tu visor sabrás exactamente dónde están las cosas (y lo cerca que están de tu pellejo).

Que un juego de ciencia ficción consiga sustentar tu interés depende a menudo de si contiene algún enemigo que pida a gritos un nuevo peinado, y en este sentido HammerHead ha sabido dar a luz un auténtico monumento al recreo. Te presentamos al epónimo *Shadow Master*, un todopoderoso dictador pangaláctico con una especial predilección por convertir las formas de vida en leviatanes metálicos pseudo-robóticos. Este tirano ha combatido durante miles de años contra cualquiera que se interpusiera en su camino y, claro, tanta batalla ha terminado por hacer mella en sus recursos. Así que se ha decidido por enviar su ejército a avasallar tu planeta y (¡sorpresaaa!) tú eres la víctima propiciatoria designada para pararle los pies a cualquier precio. Tras expulsar al malvado ejército de tu mundo con suma elegancia, te promocionan a héroe y te confían la empresa de librar la galaxia entera de la amenaza de Master. Bueno, el argumento no es de los que dejan boquiabiertos, pero, por esta vez, pase.

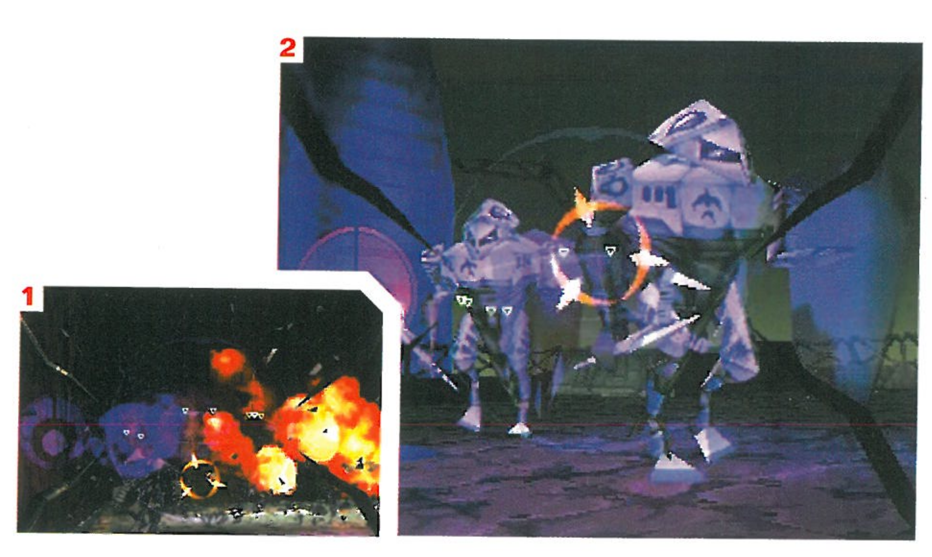
Shadow Master se las ingenia para no incurrir en el tedio eterno y su principal cualidad estriba en el método de control

Con un juego de este tipo es muy fácil caer en la tentación de desarrollar un clon de *Doom* común y corriente. Ya sabes: cantidades industriales de niveles que explorar y cientos de enemigos «acorazados» que mantener a raya. Al cabo de un rato suele predominar la sensación de que lo único que varía son los mapas de texturas y el resultado global es poco menos que flojo. Por suerte, *Shadow Master* se las ingenia para no incurrir en el tedio eterno y su principal cualidad estriba en el método de control: en lugar de correr por ahí con un pedazo de armadura prendido del pecho, dispones del mejor *buggy* que existe en tu planeta (menos risas, se trata de un sofisticado cachivache). Ciertamente, HammerHead ha recurrido a varias estrategias para distinguir *Shadow Master* del resto de réplicas *Doom*. Para empezar, en





■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**HammerHead**	■ GÉNERO	***Blast 'em up* en primera persona**
■ DISPONIBLE	**Diciembre**	■ JUGADORES	**Uno**



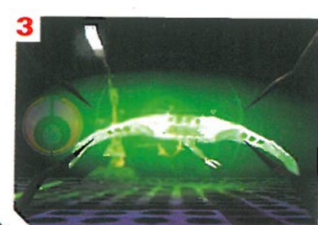
vez de trotar de planeta en planeta fulminando lo primero que se pone a tiro, el juego te encomienda distintas misiones. Cada nivel consta de tres objetivos que puedes completar en cualquier orden. Por ejemplo, en uno de los niveles puede que te envíen a destruir un reactor nuclear, mientras que en el siguiente quizá te veas protegiendo los recursos naturales de un planeta de las hordas de *Shadow Master*. El mejor exponente de los 16 niveles es el capítulo del Acorazado, en el que el comandante de la nave, harto de los problemas que te empeñas en crear, se hace con un *buggy* como el tuyo y te persigue sin descanso.

Acción total

Además, a diferencia de juegos como *Quake* y *Doom*, que a menudo aplican grandes dosis de exploración y algún que otro tiroteo hasta que llegas a final del nivel, *Shadow Master* opta por un enfoque de acción total. El programador, **Chris Stanforth**, explica: «Los niveles no son lineales, pero tampoco están diseñados para hacerle la vida imposible al jugador. Cualquier desorientación se debe, básicamente, a su tamaño; en *Shadow Master* sabes que puedes tropezarte con algo horripilante a la vuelta de la esquina. En este sentido, el juego se parece más a *R-Type* que a *Quake*».

El equipo de Hammerhead ha dotado a *Shadow Master* de un aspecto muy peculiar. En lugar de explotar el popular estilo manga, se han acogido a los lápices del conocido artista Rodney Matthews. «Gracias a Rodney contamos con un estilo visual potentísimo con el que crear unos niveles de fábula», señala el artista **Andy Ingram**. «El terreno no se limita a pasillos y túneles; también se abre al exterior en amplios espacios panorámicos que le confieren una tremenda sensación de extensión y profundidad.» Los gráficos son complejos, por no decir impresionantes, y los malos no son simples *sprites*, sino serios bichos construidos a base de polígonos. Cada enemigo está formado por 170 polígonos como mínimo, y alguna de las bestias más grandes consta de más de 400. En condiciones normales, tanto detalle supondría un auténtico desastre y condenaría a un juego lento y con escasos enemigos; sin embargo, los programadores han logrado mantener la velocidad (30 cuadros por segundo) incluso con seis u ocho malos revoloteando en pantalla y disparando contra ti. Cuando exterminas un enemigo, éste estalla en una lluvia de polígonos. Muy hábil, sí señor.

El sonido es otro de los aspectos mimados. Que las arañas avancen hacia ti resulta una experiencia bastante desagradable, pero que puedas oír cómo chasquean sus patitas contra el suelo... Uf, baste decir que no hará las delicias de aracnófobos crónicos...





[1] Cuando los enemigos explotan, lo hacen con estilo. [2] Algunas de esas arañas tan terroríficas. [3] Es igualito a *Alien*, sólo que más fiero.

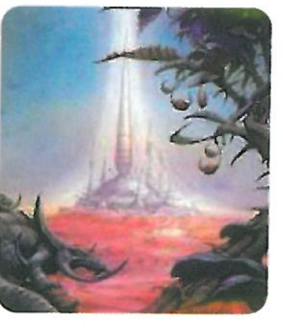
[1] Más explosiones de aúpa. [2] Son como las tropas de asalto de *La Guerra de las Galaxias*, pero a lo grande. [3] Cada nivel se sitúa en un entorno distinto; he aquí el planeta de Hielo. [4] Un mamut. Gigantesco, ¿no?





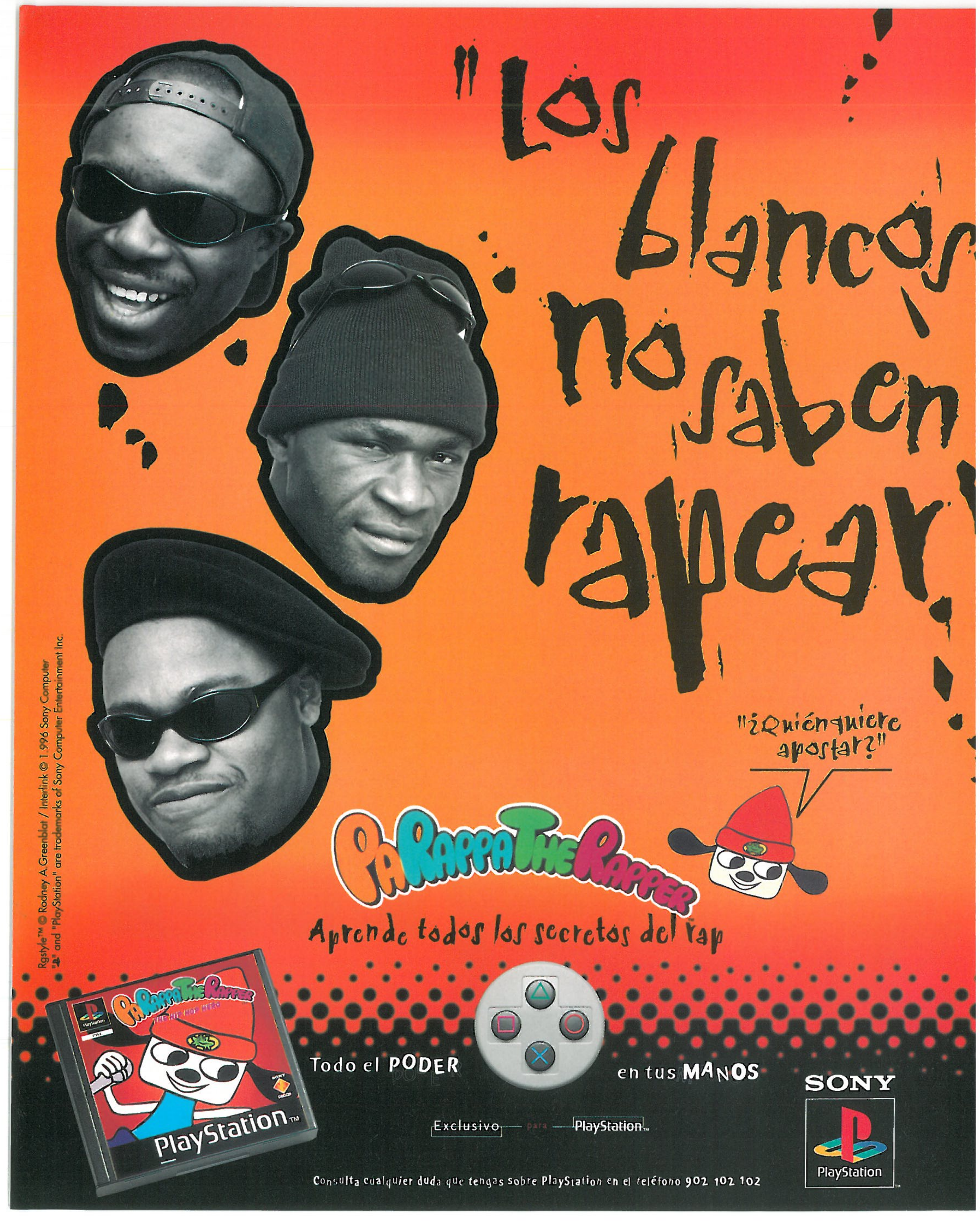
Rodney Matthews





Para el auditorio de dudoso gusto musical, este personaje no necesitará presentaciones, pero a aquellos que se hayan abstenido de disfrutar los placeres líricos de The Scorpions, Barclay James Harvest y Nazareth, puede que Rodney Matthews les sea desconocido.

Licenciado en el West of England College of Art de Bristol (Gran Bretaña), Matthews es conocido por un abundante e imaginativo material gráfico basado en la ciencia-ficción y la fantasía. Ha ilustrado más de 70 cubiertas de discos, ha expedido originales a figuras de la talla de John Cleese y Terry Jones y se han vendido más de tres millones de pósters y postales de sus dibujos. Su trabajo ha tomado un sesgo más técnico últimamente con el lanzamiento de su primer CD-ROM, *Between Earth and the End of Time*. Amén de colaborar con HammerHead en *Shadow Master*, Matthews trabaja con Gerry Anderson y Rick Wakeman en un proyecto de dibujos animados de fantasía denominado *The Lavender Castle*.


"Los blancos no saben rapear"
"¿Quién quiere apostar?"
PaRappa The Rapper
Aprende todos los secretos del rap
PaRappa The Rapper
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
Exclusivo para PlayStation
SONY
PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
Rgstyle™ © Rodney A Greenblat / Interlink © 1.996 Sony Computer
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Concurso

«¡QUÉ KURUDO LO TIENESSS, MUCHACHO!» (*KURUSHI*, LIBRO DEL PERPETUO ACOSO.)








Se abre la veda. La caza da comienzo. La presa eres tú. La sangre te golpetea las sienes con sus pequeños látigos de acero mientras rastreas el abismo a la espera de su aparición. Tratas de evitar que te pillen por sorpresa y agudizas tus sentidos como un animal acorralado. Tras el paso del recaudador de Hacienda, tu feudo no es mayor que un posavasos y apenas logras mantener el equilibrio sobre tus pies. ¡Allá están! Divisas ya una de las escuadrillas precipitándose en tu dirección con celeridad de meteorito. Tu organismo reacciona y te empapa la ropa sin el más mínimo pudor. Durante una milésima de segundo, la dulce efigie de tu abuela atraviesa a velocidad de vértigo tus estrujadas neuronas... «Abuela, abuelita... ¿qué hiciste con aquellas galletas de té que te regalé? Las dejaste petrificar y ahora regresan contra mí para vengarse.» Los recuerdos no te salvarán de este suplicio. Será mejor que desenfundes, y más te vale dar en el blanco: ¿quién sino tú reemplazará las flores marchitas del panteón de tu nana en el día de Difuntos?

El premio

Un juego completo de *Kurushi* para cada uno de los diez ganadores.

Las preguntas

A ¿Cuántos niveles tiene *Kurushi*?

B ¿Cuántos tipos de bloques hay?

Las respuestas

Envía este cupón a CONCURSO
KURUSHI
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20 Esc. A Entlo. 2ª
08022 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:..

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País:..

Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Y LOS AFORTUNADOS SON...

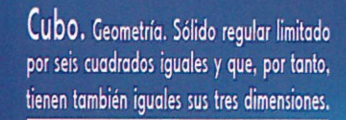
Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizás lo hagas en la de nuestro próximo número. Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.

Concurso *Motor Mash*
Ganadores de un juego *Motor Mash.*

Anda, Raúl	(Álava)
Berasarte, Mikel	(Guipúzcoa)
Domínguez, Juan Pedro	(Huelva)
González, Carlos	(León)
Huete, J. Antonio	(Cádiz)
Megias, Mario	(Granada)
Palma, J. Antonio	(Córdoba)
Ribas, Jordi	(Baleares)
Torcal, Sergio	(Vizcaya)
Vázquez, Alfonso	(Girona)

Respuestas correctas:
A/ Indonesia
B/ 1883

CONOCE BIEN A TU ADVERSARIO
(ANTES DE QUE TE APLASTE)



Cubo. Geometría. Sólido regular limitado por seis cuadrados iguales y que, por tanto, tienen también iguales sus tres dimensiones.

$a=b=c$

Cubo. Poliedro regular de seis caras llamado también hexaedro.

Cubo. Del latín cubus y este del griego kybos.

$V = a^3$



EL ROMPECABEZAS ELEVADO AL CUBO



Todo el PODER en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation™



SONY

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

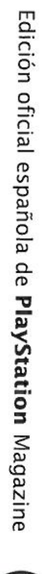
PlayTest

ANÁLISIS

94

110

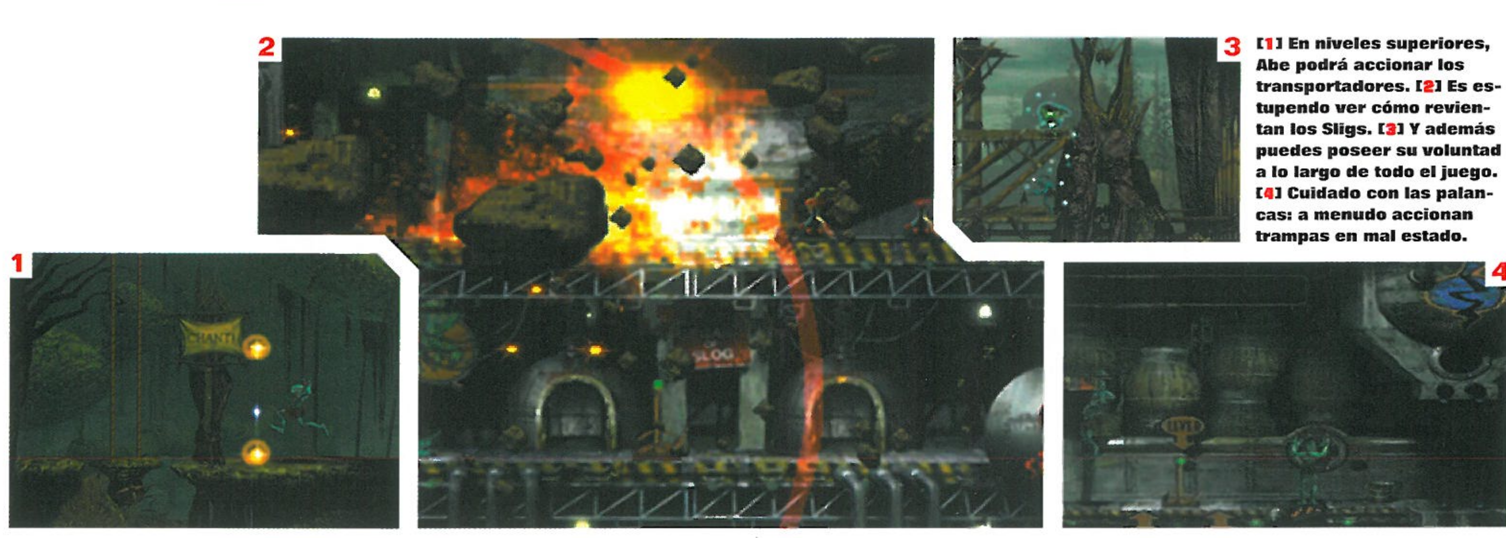
117











[1] En niveles superiores, Abe podrá accionar los transportadores. [2] Es estupendo ver cómo revientan los Sligs. [3] Y además puedes poseer su voluntad a lo largo de todo el juego. [4] Cuidado con las palancas: a menudo accionan trampas en mal estado.

Oddworld: Abe's Oddysee

Lo creas o no, **las plataformas** han vuelto para **vengarse**.

El mundo a veces puede ser toda una **odisea...**

PlayStation Magazine STARPLAYER

¿Juegos de plataformas? Pueees... es un género en vías de extinción, ¿no? Y no digamos los juegos en dos dimensiones, sobre todo los de pantalla a lo cinemascope, tan queridos por los programadores y los jugadores cuando la Commodore 64 era el mejor soporte para videojuegos sofisticados. ¿Qué pueden hacer ahora que tenemos *Resident Evil, Tomb Raider* y títulos por el estilo? ¿Ahora que incluso Nintendo se ha pasado a la tecnología 3-D para producir la última excursión de su pequeño y simpático fontanero italiano? Nada, que los días de los juegos de plataformas han quedado atrás.

O al menos eso creíamos... Hasta que ha caído en nuestras manos el primer juego de la tan cacareada serie *Oddworld.* ¿Y sabes qué? Es un juego de plataformas, en dos dimensiones. Y es bueno, pero que muy bueno.

Abe's Oddysee te adjudica el papel del joven Mudokon del título. Como muchos habitantes de Oddworld, trabajas como un esclavo en la enorme planta de procesamiento alimentario de Granjas Hostiles, fregando suelos e intentando evitar los sopapos de los guardias Slig. Un buen día, te introduces en una de las áreas reservadas de la fábrica y descubres que, además de explotaros como mano de obra esclavizada, existen planes de que la carne Mudokon forme parte del menú. Horrorizado, haces lo más lógico: salir pitando de allí.

Así empieza el que podría calificarse (todo es discutible) como el mejor juego de plataformas aparecido hasta la fecha. Al principio del juego debes guiar a Abe a través de las gigantescas Granjas Hostiles para soslayarle el trago de verse (es un decir) convertido en picadillo. Pero, a medida que avanzas, caes en la cuenta de que eres el elegido por el destino para liberar a tu pueblo de la esclavitud y acabar con el perverso reinado de Molluck The Glukkon, el dictador de *Oddworld*. Esa es tu misión, si es que sobrevives al intento.

En esencia, *Abe's Oddysee* es un juego de plataformas bastante típico. Abe avanza saltando sobre huecos, subiendo y bajando niveles... lo de siempre. Ah, y entonces, ¿qué es lo que lo hace tan bueno? Pues es un problema intentar describirlo. Cuesta incluso decidir por dónde empezar. La verdad es que despuntan todos y cada uno de sus aspectos, tanto por su refinamiento y sofisticación como por la jugabilidad que proporcionan.

Como hay que empezar por algún lado, lo haremos por los gráficos. En resumen: *Abe's Oddysee* es fantástico. Cada una de las pantallas (las hay a cientos) se ha diseñado con el mismo grado de atención, es decir, con muchísima. Se han prerrenderizado todos los fondos y se los ha dotado de imaginación, profusión de detalles y un estilo único, ligeramente extraño. Y qué no decir de los personajes. Además de exhibir un diseño brillante, la animación de las criaturas de *Abe's Oddysee* es sobresaliente. El propio Abe cuenta con centenares de planos dedicados a él en exclusiva: la gama de movimientos y acciones que es capaz de poner en práctica parece no te-





[1] Ah, la señal del éxito. Siempre es un placer ver que uno de tus compañeros recobra la libertad. [2] Un par de ejemplos del increíble escenario.

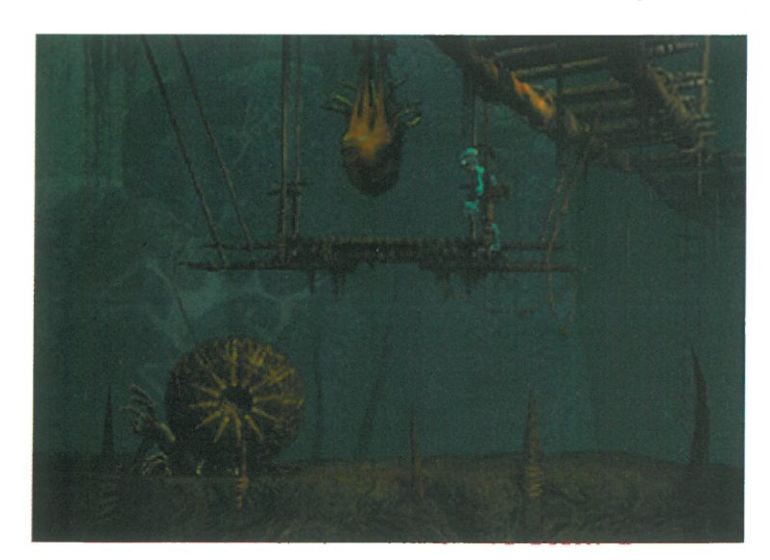
EDITOR	New Software Center	FABRICANTE	Oddworld Inhabitants
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	8.990 pesetas	GÉNERO	Aventura con plataformas



ner límite. Pero es que las restantes criaturas del juego son igual de impresionantes, se las ha diseñado con inteligencia y se desplazan por la pantalla con una fluidez soberbia.

Esta delicia visual va acompañada de un sonido cuyos efectos nos atreveríamos a calificados de perfectos, desde el fuego gutural de las armas de los Sligs —junto con el tintineo que esas patas de saltamontes mecánico producen al golpear contra el suelo— hasta el irritado «Hurrump» que emite Abe al levantarse tras chocar contra una pared cuando iba corriendo a toda prisa. Y, para variar (pero en serio), ninguno de estos efectos se estropea con una «música» de fondo estridente y repetitiva: *Abe's Oddysee* disfruta de una banda sonora ambiental, suave y dinámica a la vez, que cambia para adaptarse a cada situación sin interferir en la acción para nada.

El sonido y los gráficos se complementan a la perfección gracias a una de las presentaciones más hábiles del mundo PlayStation. Las escenas de vídeo nunca entorpecen la jugabilidad, sino que se fusionan con ella de forma imperceptible; de hecho, muchas escenas se cuelan y abandonan la acción a gran velocidad. En el primer nivel, por ejemplo, cuando entras en una vaina de transporte para dirigirte a otra de las zonas de la fábrica, la cámara hace un zoom de acercamiento, sigue a la vaina

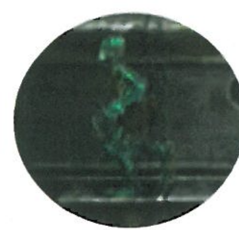


Abe el ágil

A lo largo de toda su odisea, Abe deberá enfrentarse a una asombrosa variedad de localizaciones, puzzles, peligros y objetivos. Por fortuna, es un tipo versátil que puede presumir de una buena serie de movimientos y habilidades asombrosos. De hecho, es esta gama tan realista de funciones lo que más satisface al jugador. Abe es un personaje de gran talento.



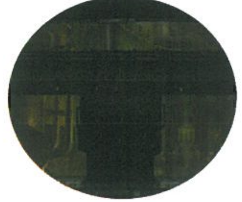
Caminar
Resulta muy práctico para explorar niveles.



Correr
Para cuando se necesite un poco más de rapidez y dar saltos más largos.



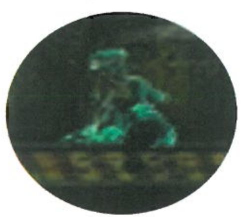
Andar a hurtadillas
Si no puedes eliminar a tu enemigo, evítalo.



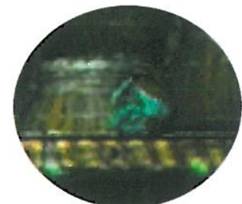
Esconderse
Y ocultarse en la oscuridad es una buena manera de evitar a los Sligs.



Saltar
Abe puede saltar hacia arriba o a ambos lados.



Agacharse
Útil para no ser visto y para recoger cosas del suelo.



Rodar
Práctico para evitar las balas y pasar por pequeños espacios.



Trepar
Abe puede dar un salto e izarse, dejarse caer o ascender por cuerdas.



Lanzar
Abe puede lanzar objetos para distraer a los Sligs y los Slogs.



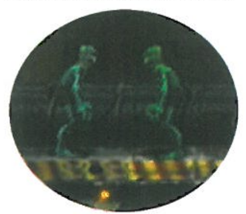
Montar
Cuando encuentra a su fiel corcel, Elum, Abe lo monta con mucho estilo.



Empujar
Útil para apartar objetos o colocarlos en su sitio.



Usar
Una habilidad «multiusos» que se emplea para accionar palancas, interruptores y demás.



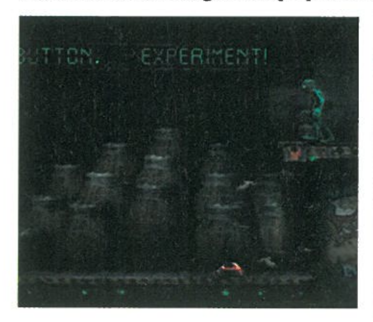
Hablar
Abe puede hablar con otros Mudokons y hacer que cumplan sus órdenes.



Cantar
Usando su poder místico, Abe puede activar teletransportadores y poseer Sligs.



Una de las cualidades más interesantes de Abe es que dispone de un número ilimitado de vidas, así que no te prives de experimentar cosas nuevas. Las imágenes aquí presentes sólo pretenden ilustrar hasta dónde se expande Abe cuando explota. Pobre.







El sonido y los gráficos se complementan a la perfección gracias a una de las presentaciones más hábiles del mundo PlayStation

y nos muestra cómo se balancea, da vueltas y llega a la siguiente parada. En este punto, la cámara retrocede de nuevo para ofrecernos un plano general que nos permita seguir jugando (los fondos prerrenderizados se han utilizado como principio y fin de secuencias prerrenderizadas aún más sorprendentes, de modo que unos se entremezclan con las otras sin que se note apenas). Todo esto está muy bien, pero tampoco es lo que hace de *Abe's Oddysee* un juego tan fabuloso. Y es que su mejor cualidad hay que buscarla en la propia acción.

Para empezar, el sistema de control es directo e intuitivo y su dominio exige cierta práctica, pero al mismo tiempo ofrece gran variedad de posibilidades. Como resultado, Abe es sensible y se deja manejar con facilidad. Mejor aún, la forma en que camina acaba con todas esas tonterías sobre la perfección de los pixels, que son un azote para los títulos de plataformas desde la invención de los videojuegos. En *Abe's Oddysee*, estás en el lugar apropiado o a un paso. De acuerdo, ciertas partes del juego exigen una precisión de fracción de segundo y una habilidad de caballo en el manejo del joypad, pero el juego no es el colmo del remilgo.

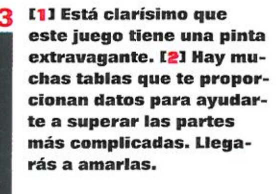
Es más, el diseño de los niveles rentabiliza la flexibilidad de Abe y ofrece posibilidades estupendas. Algo de lo que sacan provecho los puzzles y tareas varias.

Es en este aspecto donde más brilla *Abe's Oddysee*, porque propone algunos de los puzzles más inteligentes e ingeniosos que jamás hayan puesto los pies en un videojuego. El título proporciona infinitas vidas: lo único que hay que hacer al morir es regresar al último punto en el que se guardó la información. *Abe's Odysee* no sólo pone a prueba tu manejo del joypad, pone a prueba tu inteligencia. El título despliega unos diseños de juego de lo más diabólicos y contemplarlos es todo un placer. No es que los puzzles sean difíciles, que lo son, sino que son tan ingeniosos que acabas por pararte a admirarlos. Oddworld Inhabitants, los fabricantes, han empleado todos los trucos de los juegos de plataformas, han agregado elementos de otros géneros y le han conferido un aire algo estrafalario para hacer de él uno de los juegos más estimulantes y adictivos de los creados hasta ahora.



No sólo pone a prueba tu manejo del joypad, pone a prueba tu inteligencia. El título despliega unos diseños de lo más diabólicos





[1] Está clarísimo que este juego tiene una pinta extravagante. [2] Hay muchas tablas que te proporcionan datos para ayudarte a superar las partes más complicadas. Llegarás a amarlas.





Con un poco de previsión puedes colocar trampas a tus enemigos para cuando te persiguen por todo Oddworld. En esta ocasión, el malo no ha visto una mina y acaba pisándola. Qué mala suerte...



En algunos aspectos, la estructura no lineal del juego es incluso más impresionante. Aunque se te conduce hacia determinados objetivos y al término de cada nivel, tienes gran libertad para elegir los puzzles que vas a resolver y los que quieres descartar. Puedes abordar muchos de ellos de múltiples formas, en función de tus mecanismos mentales y de tu grado de imaginación.

Pero casi nada de todo esto sería posible si no fuese por el sistema Aware Lifeforms In Virtual Entertainments que utiliza el juego. Este sistema de Inteligencia Artificial controla las acciones de todas las criaturas que aparecen de acuerdo con su tipología y situación específicas. A.L.I.V.E. (algo así como V.I.V.O.) es un sistema muy inteligente que explica el dinamismo y rendimiento de los personajes que pueblan *Abe's Oddysee*. Puedes librarte de los guardias Slig caminando a hurtadillas, inducir a los Slogs para que se peleen entre sí, hablar con otros Mudokons y conseguir que cumplan tu voluntad e incluso poseer otras criaturas y controlarlas directamente: puedes utilizar un guardia Slig para abatir a tiros a sus cofrades y luego arrojarlo contra una valla electrificada, por ejemplo.

Así que, ya sabes. Justo cuando parecía que el juego de plataformas sufría los últimos estertores, llega *Abe's Oddysee* y lo salva. Este título redefine el juego de plataformas humilde y lo eleva a cotas impensables hasta ahora, al tiempo que incorpora otro clásico a la PlayStation. Es cierto que en ocasiones el juego resulta frustrante, pero la satisfacción que transmite en general compensa de sobras. Esperemos que la próxima entrega de la serie consiga estar a la altura del primogénito.



Alternativas...

Crash Bandicoot	9/10	PSM10
Pandemonium	9/10	PSM2

Oddworld: mundo extraño

En tu viaje por Oddworld te encontrarás cara a cara con multitud de especies y razas fantásticas.



Mudokons
Los compañeros de Abe esclavizados por el perverso Molluck y sometidos como mano de obra en la inmensa fábrica de Granjas Hostiles. Sólo uno de ellos puede salvarles de su terrible destino, y ése es Abe.

Elum
La mascota de Abe, una especie de dinosaurio con una pinta feísima y que huele peor. No obstante, es muy fiel a Abe y puede correr y saltar cubriendo grandes distancias. Le encanta la miel y, en el fondo, resulta bastante simpático.

Sligs
Son crueles, brutales y van armados hasta los dientes. Trabajan para Molluck como guardianes y vigilantes de los esclavos. Por suerte, no son muy listos, y Abe puede poseer su voluntad con sus poderes místicos sin mayores dificultades.

Paramites
En los viejos tiempos, los Paramites eran sagrados para los Mudokons. Ahora se les atrapa por millares para convertirlos en pastelitos allá en las Granjas Hostiles. Por separado no son muy malos, pero en grupo son terribles.

Scrabs
Como en el caso de los Paramites más pequeños, a los Scrabs se les caza en cantidades para saciar el voraz apetito de las Granjas Hostiles. Incluso su área de cría ancestral, un gran templo, se encuentra amenazado.

Slogs
El mejor amigo de un Slig es su Slog. Sus dueños no son precisamente encantadores, pero los Slogs son más desagradables, si cabe. E incluso más estúpidos. Su mayor debilidad es su propia naturaleza: los Slogs se atacan entre sí cuando se ven.

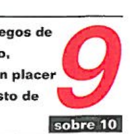
Molluck the Glukkon
El cerebro perverso que hay tras las Granjas Hostiles, donde se esclaviza a los Mudokons, ubicación del matadero de Scrabs y Paramites y sede en la que se producen otras muchas aberraciones. Abe es el escogido para parar los pies a este señor.



VEREDICTO

GRÁFICOS	Redefinen el género 9	ACCIÓN	Rebosante 9
SONIDO	Raros efectos, música suave 8	PRESENTACIÓN	Hiperingeniosa 9
ADICTIVIDAD	Grandes niveles 9	ORIGINALIDAD	Buenas ideas y muchas 8

Se trata del último grito en juegos de plataformas: aspecto fabuloso, ingenio e ideas fantásticas. Un placer para cualquier jugador, provisto de una abrumadora adictividad.

















No, no son secuencias prerrenderizadas de la introducción. Pertenecen al juego mismo. Los coches están diseñados con casi 1.200 polígonos frente a los 700 de los de *F1*. ¿Más ingredientes? Por supuesto: gráficos de alta resolución, luz mejorada y un pellizco de contraste. Un primer plato en restaurante de cinco tenedores.

Formula 1 '97

Desfila entre salvas y aplausos de bienvenida la continuación de un gran *best-seller*. ¿Conseguirá la *pole position* o se estrellará contra las vallas?





Con todas sus pequeñas faltas, hay que admitir que *Formula 1* sigue siendo un juego excelente, incluso en una máquina como PlayStation, donde la oferta de títulos de carreras no es precisamente poca. Por tanto, no es de extrañar que en cuanto se anunció la continuación se convirtiera en uno de los juegos más anhelados en la corta pero ilustre historia de la consola gris. Mientras se diseñaba y programaba el juego, los rumores nos auguraban el séptimo cielo, y sonaba demasiado bien para ser cierto. Los desarrolladores, Bizarre Creations, se propusieron crear el no va a más en juegos Grand Prix y parece que lo han conseguido.

Ya no hace falta esperar más. El juego está en la calle. Y es todo lo que cualquier propietario de una PlayStation pueda soñar.

Lo primero que debemos advertir es que no se trata de una mejora cualquiera. Bizarre no se ha limitado a retocar gráficos, cambiar nombres —para que parezca la temporada actual— y empaquetar el resultado en una caja plastificada. *F1 '97* sigue siendo un juego de carreras de Fórmula Uno, pero es *nuevo*. Palabra. Se ha vuelto a escribir de pies a cabeza y mejora a su predecesor en casi todo. O, mejor dicho: son dos juegos completamente nuevos. Uno es un arcade de carreras, rápido, permisivo, fácil de empezar, difícil de dominar, divertido y muy adictivo. El otro es un simulador de carreras completo, preciso, realista, absorbente y mucho más exigente, pero tan genial y adictivo como el primero.

Los modos Arcade y Grand Prix son tan distintos que casi se merecen comentarios por separado. Los dos comparten algo importante: el motor de gráficos. Y ¡qué motor! **Si pensabas que *F1* era fantástico, que lo era, prepárate para *F1 '97*.**



El cambio más patente e importante es la resolución. Ahora todo el juego funciona a 512 x 256 ppp de alta resolución, lo que comporta más claridad y un *look* más moderno. Pero, Bizarre no se ha quedado ahí. También ha aprovechado al máximo el cuidado del detalle que posibilita la alta resolución, ha remodelado y moder-

***F1 '97* es un juego de carreras nuevo, se ha reescrito de pies a cabeza y mejora a su predecesor en casi todo**











Dolby Surround

■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Psygnosis/Bizarre Creations
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de carreras/Arcade

La modalidad Grand Prix



Sólo con la modalidad arcade ya va sobrado, pero en realidad el corazón del *F1'97* es la modalidad Grand Prix. Aquí es donde las cosas se ponen al rojo vivo.

Cuando se llevó a cabo el lanzamiento de *F1*, Bizarre estaba algo preocupada por si terminaba siendo un hueso duro de roer —es cierto que los coches de F1 no son fáciles de manejar— y decidió sacrificar el realismo por la jugabilidad. La acogida masiva del juego les ha convencido de que los jugadores estamos por la labor y más. Como consecuencia, *F1'97* Grand Prix es mucho más complejo y estimulante que el primer juego. Es también más absorbente, la jugabilidad tiene más profundidad y mayor duración, por lo que dominar *F1'97* cuesta semanas o meses. Se ha pensado en todos y cada uno de los detalles, se ha diseñado la física desde cero y se ha perfeccionado la inteligencia artificial. ¿Qué más se puede pedir?

Mientras que el primer juego ponía en tus manos un control del vehículo más que respetable, *F1'97* eleva a PlayStation a nuevos niveles de autenticidad y dominio. En el juego anterior podías escoger en cada carrera entre una gama enorme de opciones, con lo que obtenías un coche afinado al máximo a gusto del consumidor, en dificultad como en realismo.

Las opciones generales permiten elegir la duración de la carrera, el nivel de destreza de asistencia a la conducción (hay cinco); la asistencia de frenado; qué sesiones completar (prácticas, calificación y carrera, calidad y carrera, o sólo carrera); daños; fallos; tipo de clima (esto lo ampliaremos más tarde); desgaste de cubiertas; repostar gasolina; desgaste; y banderas (multas a conducción peligrosa y señalización de peligros). Por lo tanto, las opciones permiten controlar prácticamente cada parte del coche, las marchas, cubiertas, componente de las cubiertas, suspensión, frenos de disco, tracción delantera o trasera y capacidad del depósito.

Todas estas opciones funcionan a la perfección con la física del coche y las condiciones de carrera, y convierten el título en un juego más exigente y más difícil de dominar, pero también más sutil y con más posibilidades. El nivel de tracción y freno de cada rueda está calculado por separado, y se toman en consideración variables como los componentes de las cubiertas, el nivel de desgaste, las condiciones meteorológicas y de pista. La conducción se ve afectada por la combinación entre el centro de gravedad y la velocidad del coche. De igual forma, el sistema meteorológico ha cambiado para mejor y ahora la lluvia puede aparecer o desaparecer durante la carrera, e incluso pueden empeorar las condiciones.

Por último, resta mencionar la inteligencia artificial que controla al resto de los conductores. En *F1* todos los coches estaban controlados por el mismo sistema de IA básico, que tendía a ignorar al jugador a favor del tipo de carrera, y siempre era infalible; si se les dejaba a su suerte, los coches computerizados siempre llegaban a la meta y casi siempre en el mismo orden. En *F1'97* se ha ampliado el motor de IA, lo que facilita una conducción más real y un comportamiento más agresivo; a cada conductor se lo valora en distintas áreas de destreza, con lo que cada coche guiado por el ordenador tiene una personalidad propia. Por otra parte, la IA incorpora un elemento de azar, lo que significa que los coches no sólo concursan para ganar, sino que además corren el riesgo de meter la pata de vez en cuando. Es posible que choquen, patinen, hagan trompos y cosas por el estilo y con sus consecuencias correspondientes de daños es posible que se queden descalificados. Como la vida misma, y como tú.



El Renault-Benetton es un coche impresionante, o no.



nizado las pistas y los coches se acercan aún más al mundo real.

En algunas de las pistas se han reproducido con exactitud hasta los árboles, y los coches se han diseñado con unos 1.200 polígonos, y no con 700, como en el juego original.

Asimismo, han perfeccionado todos los efectos, la cortina de humo transparente, el polvo y la arena; el sistema meteorológico se ha mejorado a ojos vista con una lluvia más real, que aumenta progresivamente la cantidad de agua en las pistas.

Es en la modalidad Grand Prix y en algunas de las opciones en marcha donde mejor puede constatarse este cuidado por los detalles. Los coches pueden deformarse por completo, y se arrugan en la parte en la que han colisionado; con los daños consecuentes se puede sufrir de un alerón roto o doblado o perder una rueda. Las piezas que se desprenden se quedan en la pista y se convierten en obstáculos para otros conductores, que pueden sufrir daños en caso de chocar con ellos. Si se ilumina «*Failures*», aparecen los problemas de combustión, los escapes de aceite y otro tipo de dificultades, todas presentadas en pantalla con una elegancia fantástica.

En el modo Grand Prix, el número de vistas ha aumentado a ocho pers-







Los nuevos y mejorados efectos meteorológicos son tan impresionantes como el juego; con lluvia encontrarás ciertos tramos inundados y cambiarán las condiciones de conducción. Asimismo, los coches controlados por el ordenador reaccionan a este tipo de condiciones climáticas y reducen la velocidad.









F1'97 puede jugarse con el NegCon y con el pad analógico de Sony. Para el modo arcade preferimos el pad normal; sin embargo, para el Grand Prix es necesario un control analógico del tipo que sea.



[1, 2] Es un placer competir con un colega en modo de pantalla dividida. El juego te permite una partición horizontal o vertical, al gusto. [3] A diferencia de *F1*, aquí los coches pueden abandonar la pista, con lo que se arman unos choques de órdago. [4] En modo Grand Prix, los neumáticos dejan huellas a su paso por el asfalto. Un detalle la mar de pulcro.



pectivas completas, incluida **la vista del copiloto desde el interior del coche con el volante y las manos que lo manejan en función de las órdenes. Si optas por «*Tear Offs*», la calidad de la visión se degrada paulatinamente con polvo, suciedad y aceite hasta que el conductor acciona el limpiaparabrisas para limpiarlo.**

Aunque parezca increíble, los gráficos de *F1 '97* son tan rápidos o más que el motor original de baja resolución. *F1 '97* discurre a 25 cuadros por segundo en las artríticas máquinas PAL y alcanza los 30 en los sistemas NTSC, incluso cuando hay más de 12 coches en pantalla.

Bizarre ha contado con más tiempo para producir esta continuación, lo que ha revertido en nuevas e ingeniosas rutinas y un dibujo dinámico inteligente. En *F1 '97* se ha calculado al máximo lo que es posible dibujar para mantener el ritmo del juego. El dibujo en pantalla comienza por lo más importante —la pista y los coches— y, a continuación, se dibuja el fondo en el tiempo restante antes de pasar al siguiente cuadro. En la práctica, esto pasa casi desapercibido mientras se juega, e incluso los simples espectadores lo tienen crudo para darse cuenta. Si llega a molestarte, puedes optar por desactivarlo, así que hay solución para todos los gustos.

Como resultado, *F1 '97* es uno de los mejores juegos que existen en la actualidad en PlayStation; de nuevo significará un desafío a los límites de la consola de Sony y puedes estar seguro de que el listón queda muy alto para el resto de los títulos de Fórmula Uno habidos y por haber.

Tras las espléndidas vistas se yergue un sonido que se ha perfeccionado de manera manifiesta. El juego original contaba con dos ruidos de motor —uno desde el interior del coche y otro desde el exterior—; *F1 '97* dispone de diversos ejemplos de sonido para diferentes posiciones y coches. Y se combinan para dotar al coche de cada equipo con un sonido propio que incluso varía según la perspectiva.

Y, claro, no podemos dejar de mencionar la música. Disponemos de 12 pistas de nuevo cuño, que se dividen entre los modos Arcade y Grand Prix, con una auténtica

El corazón de *F1'97* es el Grand Prix. Los coches pueden deformarse por todos lados y las piezas que se desprenden quedan como obstáculos en la pista



Formula 1 '97





La modalidad arcade es muy permisiva, uno de estos choques en cadena no es más que un incordio pasajero.

En F1'97 el motor de gráficos es más rápido que el original; funciona a 25 fps incluso con más de una docena de coches en pantalla

calidad CD. Si las que aparecían en entregas anteriores eran más marchosas y, nos atreveríamos a decir, bailongas, éstas parten básicamente de orquesta y guitarra para acompañar nuestro vuelo al podio. Con el control de sonido podrás elegir la pista que quieres escuchar en cada carrera.

Los comentarios traducidos al castellano no son, en realidad, tan atractivos como los originales lo son para los británicos, pero qué se le va a hacer. El modo Grand Prix cuenta con radio control: mientras corres, el equipo del box está en contacto contigo y te informa del estado del coche y la cantidad de gasolina, además de aconsejarte cuándo entrar en boxes.

Es la jugabilidad y no los gráficos o el sonido lo que hace de un título un buen o un mal juego; y es aquí donde queremos recalar y analizar los dos modos. El modo Arcade de *F1 '97* no deja de ser una versión más bondadosa que el Grand Prix; en realidad *F1 '97* no es otra cosa que dos juegos en uno, y no podían ser más distintos de estilo y planteamiento.

La modalidad arcade

Pues eso, un juego de arcade puro sin pretensiones de realismo, pero con la intención de ser lo más jugable posible.

Todas las pistas están divididas en cuatro niveles, fácil, mediano, difícil y extra. Al principio de cada nuevo juego puedes elegir el circuito inicial en cualquiera de los tres primeros niveles. A continuación se selecciona el equipo. Los coches de cada equipo están clasificados en cuatro áreas: aceleración, velocidad máxima, agarre y frenado, y con unas barras se estipulan los niveles, lo que te permite elegir los parámetros más ajustados a cada pista en particular. Luego escoges entre marchas automáticas o manuales. En la modalidad arcade siempre se empieza al final de la parrilla y hay un tiempo límite para cada carrera. No sólo hay que terminar, además hay que hacerlo con los puntos necesarios para trascender a la pista más difícil de ese nivel. Si se superan los niveles fácil, mediano y difícil, el juego te permite acceder al nivel de dificultad extra. Por el camino toparás con una serie de pistas de bonificación y otros secretos que descubrirás si tu actuación ha sido brillante (del orden de acabar cada carrera en primera posición, por ejemplo).

En la modalidad arcade los coches se dejan llevar con gran facilidad, incluso sobre hierba o grava. Con un par de vueltas tendrás más que suficiente para dominar los controles, y en un abrir y cerrar de ojos te encontrarás corriendo a toda castaña entre las curvas. No hay que preocuparse por los daños o la gasolina, sólo hay que ganar la carrera.

Aunque todo parezca muy simple a primera vista, los niveles de dificultad están muy bien ajustados, y al tiempo que progresa el juego, tu habilidad va en aumento.

La modalidad arcade de *F1 '97* guarda un gran parecido con la máquina arcade *Virtua Racing*, la que fuese la predecesora de *Daytona* y *Sega Rally*, pero con 22 coches para competir y un sonido y unos gráficos de miedo. Jugabilidad a tope.



Campeón del mundo

Si se suma a todo lo visto el modo para dos jugadores, con partición de pantalla horizontal o vertical, el resultado es, sin duda, uno de los juegos para PlayStation más ambiciosos del momento. Y uno que cumple promesas. No es que falten juegos de carreras en PlayStation, pero *F1'97* es único por su profundidad, realismo y duración. El único que le pisa los talones en términos de física y modelos de conducción es *V-Rally* (salvando las distancias, puesto que los coches de *rally* son diferentes por completo a los de F1, y compararlos no hace justicia a ninguno de los dos títulos). *F1'97* es uno de los juegos de carreras que pasará a la historia, sea cual sea el formato, y su adquisición es aún más recomendable que la de su antecesor. Im-presionante.



VEREDICTO

GRÁFICOS	«Lo + plus»	9	ACCIÓN	Arcade divertido	9
SONIDO	Efectos magníficos	9	PRESENTACIÓN:	Muy suave	8
ADICTIVIDAD	Redondo	10	ORIGINALIDAD	Ejem, juego de carreras	5

Formula 1 era un mero entrenamiento comparado con esto. Prepárate para un «desafío total» y sobre todo no te dejes el casco en casa.

9 sobre 10

Dynasty Warriors

Refulgentes espadas y sofisticados movimientos especiales. Koei **viaja al pasado** con esta incursión en el superpoblado género de los ***beat 'em up.***

[1] Una estocada con un acero como éste y no respondemos por ti. [2] Chico con palo afilado conoce chica con maracas. [3] Chico con palo afilado se distrae con un colega mientras espera a chica con maracas para bailar samba.





Hace 1.800 años, tras la desaparición de la dinastía oriental Han, la anarquía se adueñó de China. Tal es el marco en el que se sitúa el argumento de *Dynasty Warriors*. Dong Zhuo, el perverso señor de la guerra, se autoproclama primer ministro en un intento por controlar el país. Es entonces cuando los gobernantes de las tres provincias principales —Lui Bei en Shu, Sun Quan en Wu y Cao Cao en Wei— deciden formar una alianza para derrocar al primer ministro. Los tres luchan a la vez por convertir sus provincias en las más poderosas del país con la esperanza de unir a su pueblo bajo la soberanía de una nueva dinastía. Y aquí empieza lo mejor del juego. El argumento se revela como el escenario perfecto para un *beat 'em up* poligonal en 3-D.

Si bien la última tendencia en *beat 'em up* se ha decantado por ofrecer impresionantes destellos de espada, bonos por combos y movimientos especiales engendrados por secuencias de botones a cual más difícil de controlar, *Dynasty Warriors* se mantiene fiel a los fundamentos: buenos movimientos —algunos de ellos ocultos— que se obtienen a partir de secuencias relativamente cortas, gráficos de calidad y una sólida jugabilidad. Los creadores han pensado en casi todos los detalles. Por ejemplo, cuando el protagonista grita «¡Lucha!» y ambos guerreros empiezan el combate a la vez, podemos ver una corta secuencia de choques entre espadas. El jugador que reacciona de forma más enérgica durante la secuencia gana el mini-combate.







[1] Las chispas saltan cuando el mandoble se rechaza con eficacia. [2] Otro bloqueo enérgico para disuadir a este señor de sus perversas intenciones. Extraña manera de vestir, por cierto. [3] Hay veces en las que un hacha, por grande que sea, nada puede hacer contra una espada veloz.



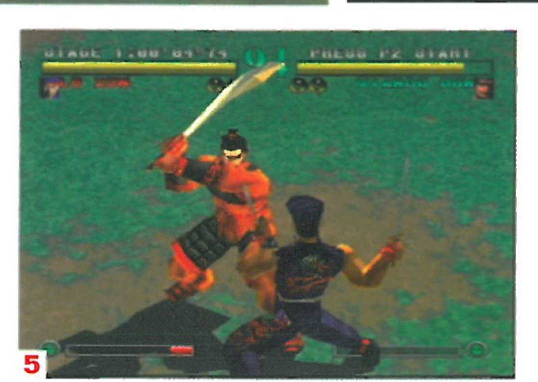


EDITOR	Infogrames	FABRICANTE	Koei
DISPONIBLE	Noviembre	ORIGEN	Japón
PRECIO	N/D	GÉNERO	*Beat 'em up* en 3-D





[1] Cada combate se lleva a cabo en uno de los siete campos de batalla históricos y en diversos momentos del día (la medianoche es probablemente el más impresionante desde el punto de vista gráfico).
[2] *Dynasty Warriors* conserva muchos elementos de los *beat 'em up* clásicos para PlayStation. [3] Una soberbia intro te muestra los guerreros en plena batalla y cómo son reclutados por sus amos. [4] El Chi de Dian Wei (tal como muestra el indicador situado en la parte inferior de la pantalla). [5] Aunque el ángulo de cámara se mueve como dicte la acción, el juego suele verse a través de planos laterales.





Dynasty Warriors no goza de la sutileza de Tekken 2, pero es un juego muy completo y generoso en cuanto a puñetazos y patadas

Dynasty Warriors cuenta con una docena de guerreros dispuestos a triunfar en todas y cada una de las peleas. Proporciona, por supuesto, las opciones de juego que son de esperar en un título de este genero: uno/dos jugadores y modo batalla, claro.

Como sucede en *Tekken 2*, la paciencia y la precisión se ven recompensadas cuando intentas anotar puntos a costa de tus adversarios. Puedes machacar el joypad cuanto quieras con la esperanza de poder derrotar al enemigo; a veces funciona, pero lo más habitual cuando adoptas este método es que pierdas incluso al luchador más hábil. Los jugadores también pueden lograr Ataques Musou especiales. Cuando tu Chi brilla, significa que puedes conseguir un movimiento especial extra o incluso tres. Sin embargo, existe una opción para desconectarlo que resulta muy conveniente cuando estás aprendiendo lo fundamental, porque los adversarios controlados por el ordenador saben exactamente cuándo deben emprender uno de estos ataques, mientras que a ti al principio te costará averiguarlo. También dispones de la estupenda secuencia «golpe, golpe, golpe, golpe» con la que anotar un K.O., que siempre es válida para minar la moral del adversario al final de un reñido combate.

Aprender a defenderse bien es otra cuestión. Tanto si tu oponente intenta ensartarte con su espada como si pretende golpearte con ella (la opción de entrenamiento te muestra la diferencia entre ambos ataques), dispones de una defensa específica: esquivar o repeler sablazos (de espada, se entiende). Si consigues controlar estos



[1] Tras la repetición de los K.O., cada personaje adopta una postura distinta. A menos que hayas perdido, en cuyo caso será mejor que pulses «Empezar» si no quieres contemplar tu postura en el suelo.



Dynasty Warriors





[1] En el modo para un jugador, tu guerrero puede enfrentarse a cualquier otro, pero en el modo Equipo de Batalla, los personajes del mismo clan no pueden luchar entre sí. [2] En el modo Resistencia debes enfrentarte al mayor número de adversarios posible con sólo una pequeña cantidad de energía repuesta entre combate y combate. [3] Movimiento especial en ristre y le toca recibir al señor de las barras de hierro. Se siente.

movimientos, tu rival perderá el equilibrio y será muy vulnerable. Esto desemboca en magníficas batallas tácticas entre luchadores que saben bien cómo atacar y defenderse, además de conferir al juego un componente de destreza nada corriente en los *beat 'em up* actuales.

No hay personaje que supere al resto en gran medida, de modo que sea cual sea el que escojas tendrás sus pros y sus contras. Los luchadores de bastón grande y puntiagudo suelen pasarlo mal cuando te acercas.

Los que empuñan armas más pequeñas son más rápidos y pueden realizar movimientos especiales con mayor facilidad, y los que detentan las armas más poderosas —como ese individuo que se pasea por ahí con una vara rematada por una bola enorme— también tienen sus puntos débiles. Uno de los movimientos especiales de este personaje consiste en saltar sobre su bola como si llevara zancos. Si consigue asestarte un golpe cuando estás abajo, puede dejarte para el arrastre. Pero si neutralizas su maniobra, perderá gran parte de su energía.

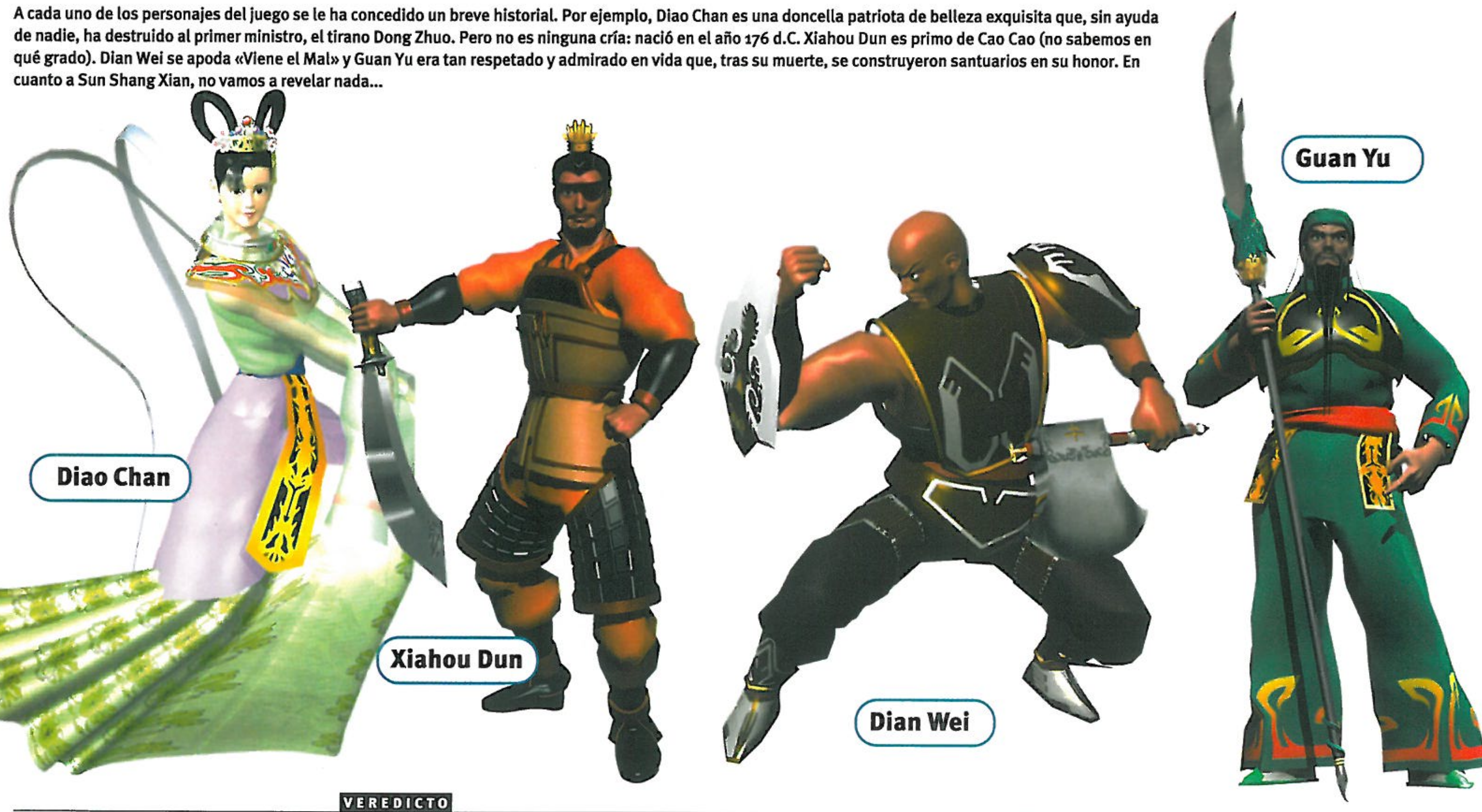
Dynasty Warriors no goza de la sutileza de *Tekken 2*, ni de los fabulosos destellos de espada de *Soul Blade*. No obstante, es un juego muy completo, de estilo visual más que decente y muy generoso en cuanto a puñetazos y patadas.

Alternativas...

Thunderhawk 2		
Soviet Strike	7/10	PSM2
Strikepoint		

Los guerreros

A cada uno de los personajes del juego se le ha concedido un breve historial. Por ejemplo, Diao Chan es una doncella patriota de belleza exquisita que, sin ayuda de nadie, ha destruido al primer ministro, el tirano Dong Zhuo. Pero no es ninguna cría: nació en el año 176 d.C. Xiahou Dun es primo de Cao Cao (no sabemos en qué grado). Dian Wei se apoda «Viene el Mal» y Guan Yu era tan respetado y admirado en vida que, tras su muerte, se construyeron santuarios en su honor. En cuanto a Sun Shang Xian, no vamos a revelar nada...



VEREDICTO

PlayStation Magazine 11

GRÁFICOS	Comedidos pero con estilo 7	ACCIÓN	Te mantiene en vilo 8
SONIDO	Nada extraordinario 6	PRESENTACIÓN	Brillantes animaciones 7
ADICTIVIDAD	Múltiples acciones para un jugador 9	ORIGINALIDAD	Seamos magnánimos 1

Carece de la acción frenética de juegos como *Soul Blade*, pese a superar con creces a la mayoría de los de su género. No supera a *Tekken 2*.

8 sobre 10

POR FIN EL CLUB:

QUÉ ES IGUANA CLUB? Un Club constituido por y para ti, que edita 4 revistas al año desde la cual se te mantendrá informado de todas las novedades y promociones del Club y de Iguana Games.
QUÉ TE OFRECE EL CLUB? Manda la inscripción y recibirás gratuitamente un carnet que te acreditará como socio, 4 revistas anuales y lo que más deseas: LA FABULOSA MALETA DE PLAYSTATION. La inscripción la deberás renovar cada año.
QUÉ ES IGUANA MAG? La revista que recibirás en caso de hacerte socio, desde la cual el Club de Iguana Games se pondrá en contacto contigo. Es también el sitio que usareis para plasmar todas vuestras ideas, dudas, ... referentes al mundo de los video juegos.

IGUANA CLUB

CONSÍGUELO YA !!!!

EN DEFINITIVA TE PLANTEAMOS ENTRAR EN EL MUNDO DE LOS VIDEO JUEGOS DE UNA FORMA INTERACTIVA, QUE TÚ PUEDAS PARTICIPAR. TE OFRECEMOS LA OPORTUNIDAD DE CONCURSAR, COLABORAR, JUGAR Y CONSEGUIR TODO TIPO DE REGALOS, DESDE UNA DEMO HASTA UN FIN DE SEMANA EN EURO DISNEY.

PlayStation

...caba de nacer. Esta es la inscripción que esperabas. Iguana Club ...e facilita este boletín de inscripción, rellenalo ¡ya!, y mándalo ...ápidamente a la dirección que te indicamos en el mismo. No tardes, ... empieza a disfrutar de las ventajas del Club y sus primeros ...egalos. Por cierto, en caso de que no quieras recortar el cupón ...e la revista o que algún amigo tuyo se quiera inscribir, no hace ...alta que mandes el original. Nos vale con una fotocopia.



C Sant Jaume, 10-14
Centre Cial. Sant Carles-Loc. 2 - 3
08400 GRANOLLERS

Tel.-Fax: (93) 879 62 17
E-Mail: igu@arrakis.es

BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN A IGUANA CLUB

Deseo inscribirme a Iguana Club por un período de un año. Como socio recibiré un maletin PlayStation., y otros regalos del Club, podré participar en concursos, sorteos y recibir la revista Iguana Mag cada 4 meses sin cargo alguno.
Debes rellenar todos los datos del boletín, recortarlo por la línea de puntos, introducirlo en un sobre y echarlo al buzón más cercano.

NOMBRE .... 1er. APELLIDO .... 2º APELLIDO ....
DIRECCIÓN .... Nº.......... Piso .... Esc. ....
C. POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO ☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐ FECHA NACIMIENTO ☐☐ ☐☐ ☐☐

FORMA DE PAGO ELEGIDA: (Canarias, Ceuta y Melilla exentos de IVA)
TARJETA DE CRÉDITO (3.000 Ptas. + 480 Ptas. IVA) un total de 3.480 Ptas. (firma del titular obligatoria)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ AMERICAN EXPRESS (15 dígitos) ☐ Tarjeta 6000 (16 dígitos) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Fecha de caducidad ____ / ____
☐ CONTRA REEMBOLSO AL RECIBIR EL PRIMER ENVÍO POR (3.000 Ptas. + 325 Ptas. de gastos de envío + 480 Ptas. de IVA) un total de 3.805 Ptas.
☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA POR (3.000 Ptas. + 480 Ptas. IVA) un total de 3.480 Ptas. **(Si eliges esta opción, rellena los siguientes datos)**
☐ GIRO POSTAL POR (3.000 Ptas. + 480 Ptas. IVA) un total de 3.480 Ptas.

Banco / Caja ....
ccc: Código Banco ☐☐☐☐ Nº Oficina ☐☐☐☐ DC ☐☐ Nº Cta. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nombre y apellidos del titular ....

Firma de tus padres si eres menor de edad o si pagas con tarjeta.

No enviar dinero en efectivo ni talones. - Si no quieres recortar el cupón, haz una fotocopia.





[1] No esperes el realismo de *V-Rally*. Sólo verás derrapes de locura. [2] Uno de los coches guarda gran parecido con un Jaguar tipo E. [3] Aquí estamos, en el interior de la réplica del tipo E y circulando en cuarta a la entrada de una curva. Tenemos todos los papeles para el siniestro total. [4] ¡Adelante!

Explosive Racing

¿Realismo? ¿Para qué lo quieres? Toka te pone al volante (o al manillar) de algo parecido a un dibujo animado en su nuevo reto de carreras.

Con la cantidad de juegos de carreras que existen para PlayStation, cualquier nueva intentona tiene la obligación de ser original para no abocarse al fracaso más rotundo. *V-Rally*, que todavía sigue copando los primeros puestos de las listas de ventas, consiguió conectar con el público gracias a un motor de conducción que exigía al piloto un alto nivel de competencia. *Rage Racer* también saltó a la fama siguiendo los pasos de sus dos predecesores y está claro que *F1 '97* hará lo mismo.

Sin embargo, *Explosive Racing* es otra historia. Aunque en términos estrictos podría calificarse de secuela de *Burning Road*, *ER* no tiene linaje puro en el que basar su estrategia de márketing. Ésta fue la razón que llevó a los programadores a discurrir otros atractivos. Se han decidido por renunciar al realismo —que suele considerarse imprescindible en la mayoría de los juegos de carreras— y optar por una diversión a porrazo limpio para diferenciarlo del resto. Olvídate de los ángulos perfectos al entrar en las curvas y nada de frenar en otro sitio que no sea una recta. **En *Explosive Racing* el pulgar se te quedará pegado materialmente al botón del acelerador** y tendrás que rodar a toda máquina con tu coche, moto o camión por algunos de los circuitos más duros que hemos visto nunca.



¿Quieres saber hasta qué punto son duros? Para empezar, el primer circuito está en Escocia; a ver quién se hace cargo de unas condiciones meteorológicas impredecibles: ahora luce el sol, que da paso a la lluvia en dos minutos y todo acaba en una tormenta de padre y muy señor nuestro. El circuito te lleva por carreteras secundarias azotadas por el viento; también debes correr por un cementerio (sí, en una pista para cuatro coches) atestado de fantasmas de chiste que flotan sobre el asfalto.

Para complicarlo un poco, el juego disemina alegremente restos de árboles y demás filigranas sobre el firme, lo que te obliga a practicar virajes bruscos que suelen culminar en colisiones curva sí, curva también. Como se suele decir, no apto para personas sensibles. Y en cuanto a dificultad, Escocia no difiere mucho del Lejano Oeste, China, San Francisco o la Antártida, los otros cuatro circuitos que componen el juego. Cada uno de ellos aumenta progresivamente su estilo caricaturesco, es cada vez más estereotipado y, sin remedio, más difícil. Los circuitos que recorrer —de hecho, el propio estilo del juego— están más en la línea de *Wacky Races* que en la de *Grandstand Motorsport*, y esto se nota incluso en la forma de conducir los automóviles.

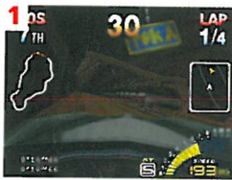
Conducir en *Explosive Racing* es cualquier cosa menos una experiencia realista. Cierto que muchos juegos

En *Explosive Racing* el pulgar se te quedará pegado al botón del acelerador y tendrás que rodar a toda máquina por algunos de los circuitos más duros que hemos visto nunca



Serial Link Compatible

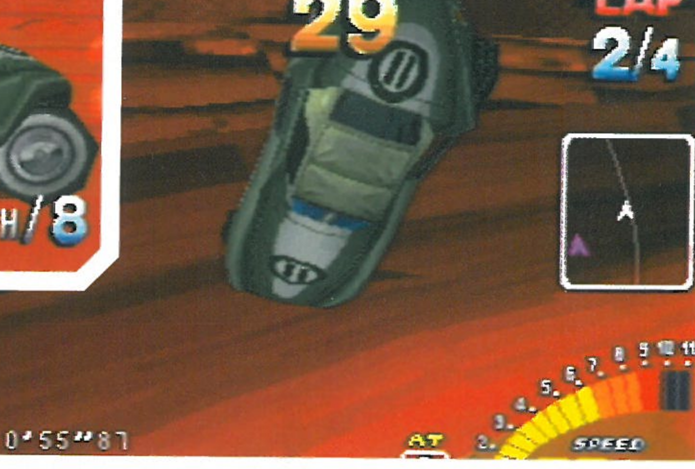
EDITOR	Arcadia	FABRICANTE	Toka
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Francia
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Juego de carreras

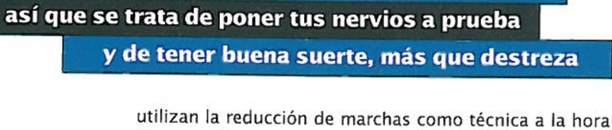






[1] Se nos echa la noche encima y ni siquiera tenemos derecho a unos míseros faros. Por favor... [2] Como te equivoques, tendrás problemas. Del tipo «tres metros de vuelo y caída libre». [3] Es obvio que hacer un alto en la tienda de regalos no contribuye al triunfo para nada. [4] Otra caída. [5] El circuito del Lejano Oeste se describe como de dificultad media. Claro. [6] Y al de las cañadas se le califica de fácil.





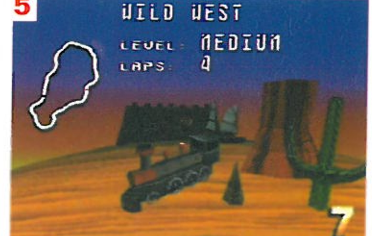
utilizan la reducción de marchas como técnica a la hora de tomar las curvas —aunque en la vida real este sistema es más lento que el método tradicional de frenar al entrar y acelerar al salir— pero *Explosive Racing* exagera hasta el ridículo. Para encajar las curvas en este título no queda más opción que reducir la marcha, a menos que circules a paso de tortuga. No es que nos parezca negativo; al fin y al cabo, en el contexto del juego hasta resulta divertido.



La conducción de los vehículos de *Explosive Racing* no implica gran habilidad, se trata más bien de una carrera rasa en la que sólo tienes que evitar obstáculos. Raras veces tendrás que frenar o reducir velocidad, sobre todo en los dos primeros niveles, así que se trata de poner tus nervios a prueba y de tener buena suerte, más que destreza. Si eres de los que pierden los estribos con estas historias, será mejor que te olvides de *Explosive Racing*.

Para compensar el bajo nivel de destreza requerido y ampliar la diversión, los desarrolladores han programado un motor de gráficos que asegura carreras dinámicas hasta límites insospechados. Los gráficos fluyen a gran velocidad, así que hay que concentrarse mucho para esquivar los obstáculos que surgen en la carretera, si es que pueden esquivarse. Con un ritmo tan frenético, te es imposible evitar choques hasta que no te conoces los circuitos como la palma de la mano, porque no te queda tiempo para reaccionar. Con *Explosive Racing* no hay término medio, o sea, a todo gas y sin contemplaciones.





Es otro detalle que podemos perdonar, porque el juego sólo pretende entretener. Pero al cabo de un tiempo, la carencia de realismo y que la suerte prime sobre la habilidad acaban por aburrir. Pese a sus seis carreras (que pueden recorrerse de tres formas distintas: recta, sentido contrario y espejo), no es un juego que te deje pegado a la silla horas y horas.

En cuanto a la estructura del juego, poco podemos decir. Cuentas con sesiones de entrenamiento que te permiten dar un garbeo por cada una de las pistas (aunque sólo los dos primeros circuitos están abiertos en principio). Si consigues cubrir estos circuitos al primer o segundo intento, puedes escoger entre seis vehículos más. Después de completar los circuitos en la modalidad

¡A sus motos!









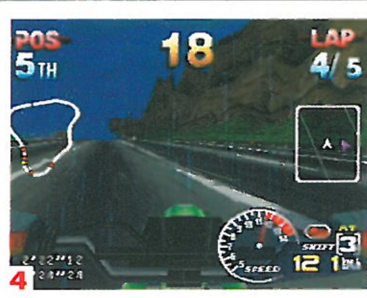
En el juego hay un total de 14 vehículos para elegir (seis al principio, más ocho que han de ganarse para poder completar las carreras en primera o segunda posición). Las motos, aunque sufren daños con facilidad, se dejan manipular mejor que los coches, sobre todo en las curvas cerradas.

Explosive Racing

[1] ¡Pero si eres tú! ¿Cuánto gastas en cuchillas de afeitar, muchacho? [2] Las sesiones de entrenamiento te ofrecen la posibilidad de ganar los mejores coches. [3] Una función sencilla de repetición te muestra cómo lo haces [de mal]. [4] Precipitaciones. Prepárate para derrapajes a lo grande. [5] En las vías abandonadas abundan los baches. [6] En moto, la mejor perspectiva es la que te deja ver por encima del manillar. [7] Las rectas [escasas] son una gozada.

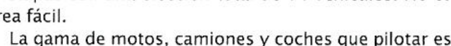






Entrenamiento, avanzas a la modalidad Campeonato, que sólo significa que debes competir en un circuito tras otro, y has de acabar en primer o segundo lugar para poder continuar. Si fracasas, te expulsan del Campeonato y te ves obligado a empezar de nuevo (existe un sistema de contraseña, por si quieres emplearlo).

Si ganas el Campeonato, recibes como premio un supercoche V-8 al estilo *Mad Max*, para que arrases en la pista corriendo en la modalidad espejo. En caso de ganar el Campeonato en esta modalidad, obtendrás otro vehículo con el que competir (esta vez en sentido contrario). Así que, para ganar la partida, debes completar 18 etapas con una elección total de 14 vehículos. No es tarea fácil.



La gama de motos, camiones y coches que pilotar es bastante amplia, pero no se diferencian mucho entre sí. Cada uno tiene una capacidad de Aceleración y de Agarre que se califica de uno a seis, y una Velocidad Máxima cercana a los 250 km/h. Como las curvas son resbaladizas, poco importa el vehículo que escojas; quizá sea mejor cualquiera de las motos de rápida aceleración para ganar velocidad tan pronto como sales de las curvas. Es una pena, pero con semejante variedad de características, es indiferente conducir uno u otro.

Explosive Racing no será un «imprescindible» a lo *V-Rally*; pese a sus intentos por diferenciarse de la marea de títulos del género, los retos que propone no acaban de cuajar. Al renunciar al realismo y diseñar unos circuitos que parecen regados con aceite de oliva, el juego acaba por anular la diversión que tanto trata de fomentar.





[1] Tu rival en apuros por obra y gracia de un derrapaje. [2] Repetición. Se supone que deberíamos conducir bastante más deprisa, vaya.

Alternativas...

Rage Racer	9/10	*PSM8*
V-Rally	9/10	*PSM9*
F1 '97	9/10	*PSM11*
Porsche Challenge	8/10	*PSM6*



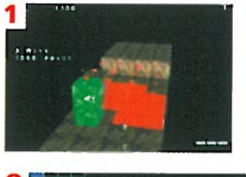
GRÁFICOS	Veloces pero caricaturescos 7	ACCIÓN	Le falta realismo 6
SONIDO	Extraño comentarista alemán 6	PRESENTACIÓN	Mediocre 4
ADICTIVIDAD	Acaba aburriendo 6	ORIGINALIDAD	Excéntrico 7

***Explosive Racing* se esfuerza en ser diferente suprimiendo el realismo en favor del entretenimiento, que al final brilla por su ausencia.**

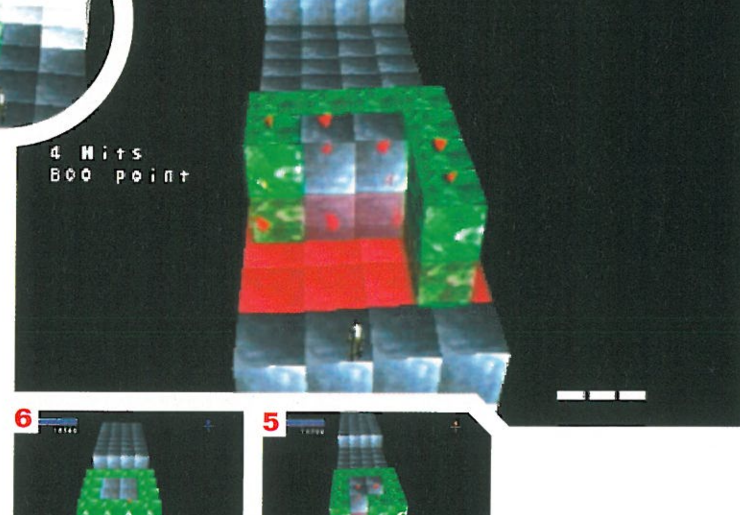
6 sobre 10

Kurushi

¿Es que a nadie, **aparte de a los japoneses,** se le puede ocurrir una idea para **un juego de puzzles PlayStation?**







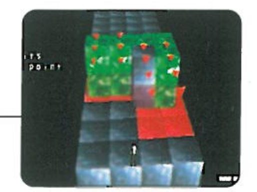
[1] Cuantos más destruyes a la vez, más puntos ganas. [2] Haz estallar todos los bloques, excepto los negros (pero procura que no te aplasten), y conseguirás una partida ¡perfecta! [3] Esto es lo que se llama una destrucción masiva. Si llegas a hacerlo así de bien estarás en tu derecho de henchirte de orgullo y gozo. [4] Esto pinta mal. [5] Grrr. Estamos bien *Kurushi*dos (con perdón). [6] No es que el juego varíe mucho.

Los programadores de *Kurushi* deben sufrir terribles pesadillas. Es el único argumento que nos permite comprender tan insólitos escenarios. Si no fuera por ellos, este título parecería un juego de puzzles de lo más corriente.

Un buen hombre llamado Elliot se encuentra atrapado en un paisaje siniestro. Provisto de un detonador portátil y acopio inagotable de dinamita, se enfrenta a unos bloques que se deslizan en su dirección para hacerlo puré sin caridad alguna... A menos que sea él quien los haga volar por los aires antes de que ocurra una desgracia. Para ello, Elliot dispone de un tiempo límite: los cubos avanzan inexorablemente y bajo los pies no tiene sino una plataforma claramente finita. Más le vale volar los bloques, porque de lo contrario le aplastarán o le expulsarán de los márgenes de la plataforma. Y entonces despiertas entre alaridos de una horripilante pesadilla, ¿no? No creas, en realidad *Kurushi* es muy entretenido.

Lleva un tiempo aprender a resolver los puzzles que propone cada grupo de bloques rodantes. Al principio morirás sin remedio intentando torear semejante torrente de cubitos, pero poco a poco empezarás a pillarle el tranquillo.

La cosa funciona así: hay tres tipos de bloques en cada uno de los conjuntos que caen rodando. Los primeros —los normales— puedes destruirlos con tu superhombre. Sólo tienes que conducirle a un cuadrado, pulsar el botón X (el cuadrado en cuestión se iluminará), esperar que el bloque que quieres eliminar ruede hasta el cuadrado seleccionado y pulsar X de nuevo. El cubo se borrará del mapa en una explosión de luz. El segundo tipo de bloques —los negros— es especial. Puedes despedazarlos, pero si logras deshacerte del resto sin que los bloques negros exploten obtienes puntuación extra y una ampliación de la plataforma (es decir, más tiempo para reaccionar ante las rondas de bloques). El tercer y último tipo de bloques son los verdes. Los que destrozas dejan tras de sí una baldosa del mismo color. **Si pulsas Círculo, la baldosa estalla arrasándolo todo en un área de 3x3 cuadrados.**



Nos molestamos en explicarte el funcionamiento con todo lujo de detalles para que te hagas una idea del ingenio que *Kurushi* pone en juego. Porque, reconozcámoslo, capturas tan ñoñas no dan a entender qué ha movido a los nipones a adquirir más de medio millón de copias de este título. Ya ves, hay mil y una maneras de enfren-



No importa lo hábil que seas, siempre hallarás nuevos desafíos. Es la razón por la que *Kurushi* se hace irresistible



VEREDICTO

GRÁFICOS	Nada del otro mundo 6	ACCIÓN	Sublime 9
SONIDO	Corriente 5	PRESENTACIÓN	Lironda 5
ADICTIVIDAD	Elefantina 8	ORIGINALIDAD	De pesadilla 8

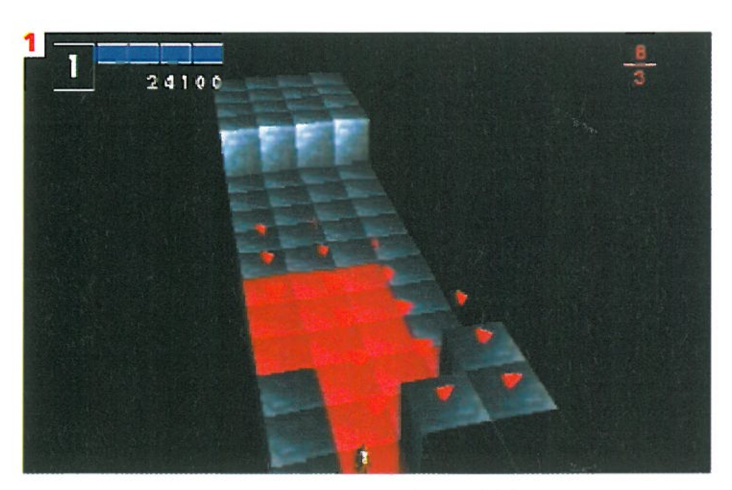
***Kurushi* es un juego soberbio y cautivador que no ha obtenido mejor puntuación porque su modo para dos jugadores no es tan adecuado como debiera.**

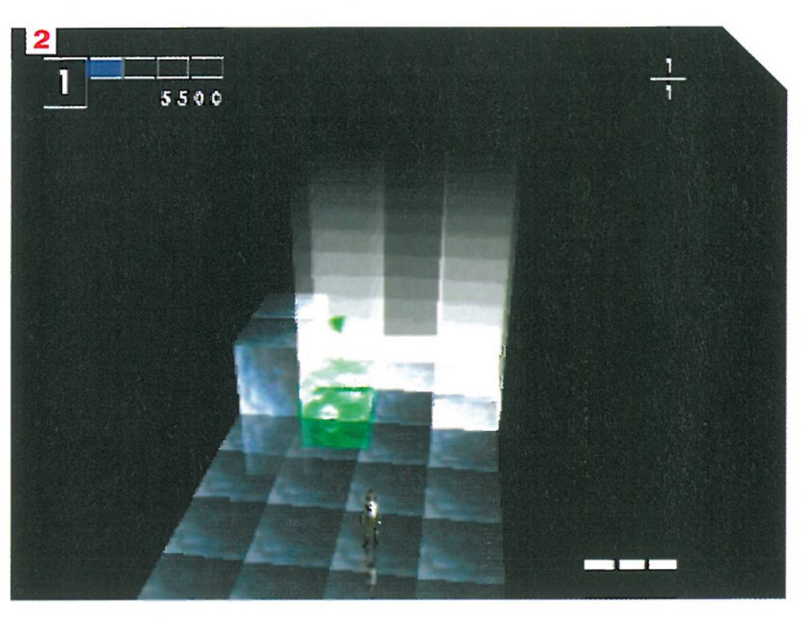






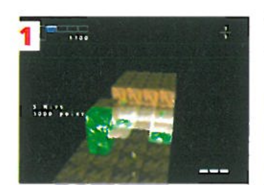
■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Rage Software
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Juego de puzzles

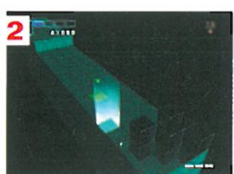


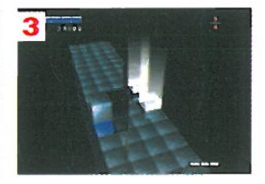


[1] Nos hemos librado de morir aplastados. Pero es poco probable que destruyamos todos los bloques antes de que lleguen al final del recorrido.
[2] La animación de los bloques cuando se desintegran es exquisita.

tarse a esos conjuntos de bloques que se te echan encima. Puedes destruirlos uno por uno —semejante táctica te servirá para superar los primeros dos niveles, pero no te hagas ilusiones—, o bien reventar hileras enormes de cubos con la ayuda de los bloques verdes (al tiempo que te cargas los preciados bloques negros que intentabas preservar). No pasa nada: un poco de práctica y combinarás ambas técnicas como los ángeles. Antes de que te des cuenta serás un perito en bloques. Te haces con tu hombre, lo llevas zumbando al lugar escogido, un buen golpe de X, un buen golpe de Círculo, otra carrerilla... y pronto habrás terminado un puzzle que parecía imposible. Además, no importa lo hábil que seas, siempre hallarás nuevos desafíos. Es la razón por la que *Kurushi* se hace irresistible hasta el punto de desear siempre «una partidita más».







[1] La verdad, escasean las palabras para describir estas fotos. *Kurushi* no tiene un aspecto de cine, pero se deja jugar la mar de bien. [2] Admitámoslo, somos unos ases. [3] Una vez aquí, lo demás es pan comido.

El juego presenta ocho niveles en total, cada uno con una estructura cada vez más compleja. Para embrollarlo más, hay cinco niveles de dificultad que aceleran el juego hasta límites insospechados. En el nivel culminante los bloques se abalanzan sobre tu hombrecillo sin darle un segundo de respiro, así que tendrás que ser más veloz que un meteorito para superar el nivel con éxito.

El único fiasco de *Kurushi* emerge en el modo para dos jugadores, que expone un sistema por turnos en lugar de enfrentar a los contrincantes simultáneamente en pantalla, a la usanza de *Super Puzzle Fighter*, por ejemplo. O sea, que si resuelves un puzzle y luego juega tu amigo y pierde, pues ganas tú.

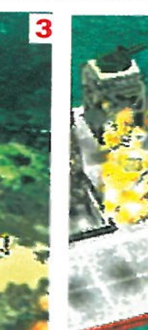
Tan sencillo como insípido. Pero existe una manera más digna de competir: juega en el modo para un solo participante y graba después la puntuación «IQ (cociente intelectual)» que obtienes al finalizar la partida. Luego puedes comparar tus puntuaciones con las de cualquier rival y concluir decididamente quién es el mejor.

Alternativas...

Bust A Move 2

Super Puzzle Fighter II 9/10 PSM7







[1] Peligro: zona de alerta. Aquí es donde caes emboscado. Es mejor que dejes a tu enemigo fuera de combate, antes de que se le ocurra pedir refuerzos. [2] Algunas escenas del vídeo inicial se encargan de definir a varios personajes a los que no puedes interpretar. [3] La destrucción es método loable cuando se trata de salvar el mundo de la devastación más absoluta. [4] Es importante priorizar tus objetivos y eliminar las posibilidades de contraataque.

Nuclear Strike

Más que un simulador, es un intrigante juego de estrategia. Es tu oportunidad de inmolar cientos de almas y deflagrar sus utilitarios. Eso sí: todo en nombre de la paz.





[1] Nave procedente del nordeste en pleno aterrizaje. [2] Hongo derivado de una reciente explosión nuclear. Hay que evitarlo a toda costa.

En general, los simuladores de helicópteros te brindan una doble posibilidad: pilotar un helicóptero y, con suerte, disparar sobre objetivos. *Nuclear Strike* permite volar en cuatro direcciones y ofrece hasta cuatro tipos de armamento para hacer blanco. No parecen muchas opciones para un juego y la verdad es que no lo son, pero la fuerza de este título no radica en aprender el manejo de un helicóptero (eso es fácil, sólo hay que acelerar y darle al volante), sino en la necesidad intrínseca de recopilar y cotejar información para salir airoso de las «misiones».

Nuclear Strike te introduce en un polvorín político localizado en el país imaginario de «Indocine» que, como era de esperar, está situado en Indochina, más concretamente en Birmania. Sin embargo, las luchas se inician en Vietnam y los guerreros también son de esta nacionalidad. El juego está políticamente justificado por el escenario en el que se desarrolla: como piloto formas parte de una fuerza garante de la paz que intenta prevenir posibles guerras mediante el original sistema de equilibrar el poder de las facciones enemigas. Tu éxito se mide en función de las guerras que no llegan a estallar. Pero ¿cómo se alcanza exactamente ese objetivo? Pues eliminando siete sombras de la facción más poderosa antes de que lance una ofensiva nuclear. El resultado es una titánica refriega con carta blanca en nombre de la paz. Igualito que la guerra de Vietnam. Al jugador sólo le resta cargarse a los malos y salvar a los buenos, entre los que se cuentan varios agentes secretos importantes retenidos por el enemigo, o potencial agresor.

Se te encomienda una serie de misiones muy bien integradas, y puedes combinar algunas de ellas. Para llevarlas a buen puerto necesitas obtener cierta información. Al principio basta con poca cosa, del perfil «dime dónde están, que me los cargo», pero más adelante precisarás saber muchos más detalles sobre la localización del blanco, el número de efectivos, su armamento y sus objetivos. Esta introducción gradual a la complejidad del juego es acertada; de ese modo, no te bombardean con datos aburridos e innece-

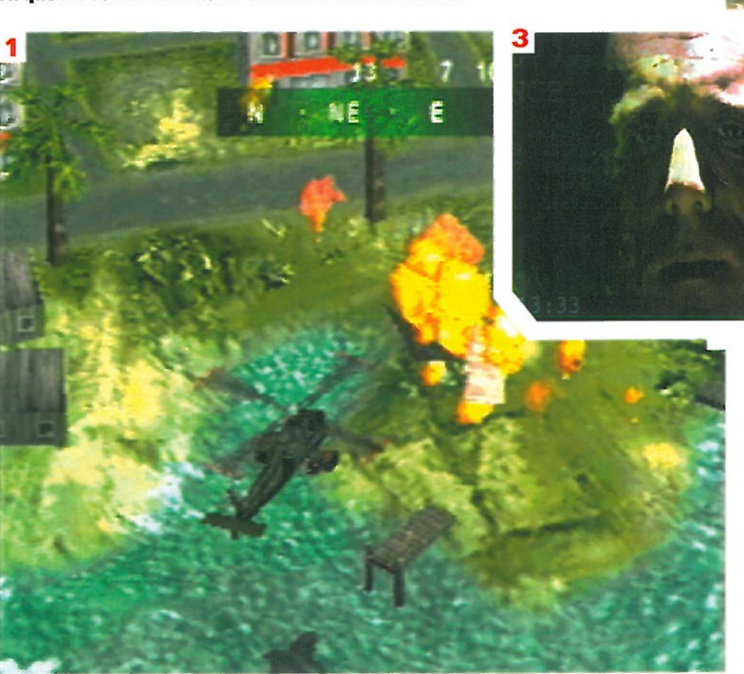
Es mayor la inversión de tiempo correspondiente a escudriñar en las opciones de menú y proyectar la defunción ajena que el que dedicas a disparar





■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	Electronic Arts
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Simulador de helicópteros

[1] La brújula que se exhibe en la parte superior de la pantalla es sólo una de las opciones informativas a tu servicio. [2] Máquina voladora de difícil descripción. [3] Este señor es tu amigo y aliado. Monta en cólera contra cualquiera que muestre tendencias a la destrucción nuclear.





Te encargas de volar objetos... escoltar aliados, rescatar inocentes, repostar munición y recibir órdenes de tus superiores

sarios. En lugar de eso, aprendes a descubrir la información de manera paulatina y analizas los menús en busca de lo que necesitas.

Este aspecto estratégico del juego es, con mucho, el mejor elemento de éste. También dispone de multitud de detalles que lo convierten en un buen *shoot 'em up*, pero *Nuclear Strike* está concebido en gran parte para satisfacer al jugador estratega.

Al principio no se aprecia, pero se invierte más tiempo en sondear las opciones de menú y proyectar la defunción ajena que en disparar.



[1] ¡Qué hermosa pagoda! Sería una auténtica pena que se desplomase por culpa de una inesperada lluvia de misiles y cohetes, ¿verdad? [2] Puedes centrar tu nave en la pantalla presionando el botón Start.

Las tareas que debes desempeñar también son muy variadas. Te encargas de volar objetos y administrar tu descomunal potencia armamentística contra humanos prácticamente indefensos, escoltarás aliados, rescatarás inocentes, repostarás combustible, tanques y munición y recibirás órdenes de tus superiores, que acatarás sin rechistar porque eres un soldado, y de los buenos, por cierto. E incluso puede que amanezcas con el pad entre manos, porque una vez te aventuras en el juego es difícil dejarlo. No sólo por su calidad, sino porque te inquietará pensar que al detenerte olvides lo que has aprendido sobre tu próximo objetivo.

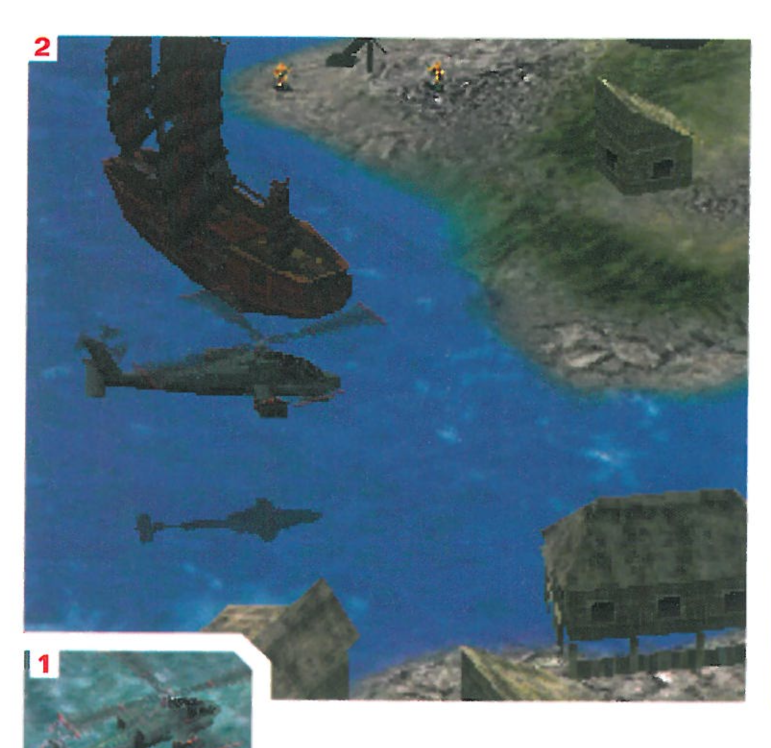
Sin embargo, hemos de reprochar tres cosillas a este título. La primera es que, si bien una de las supuestas ventajas de pilotar un helicóptero en zona de combate es que la posición aérea proporciona un amplio campo visual, **en *Nuclear Strike* dependes a menudo de los sistemas de radar para avistar las localizaciones de tus objetivos.** Esta característica no limita la capacidad de juego, sobre todo cuando ya sabes cómo interpretar la información, pero produce la sensación de que no logras ver a distancia. Tal vez todo sea una cuestión de escalas, pero en términos de jugabilidad, esta limitación es un fallo.

En segundo lugar, el jugador apenas posee control sobre la velocidad de la nave: sólo puedes desplazarte a un ritmo continuo muy poco estimulante o quedarte in-





Nuclear Strike



móvil en el aire, algo nada recomendable (reparas en que «pato quieto es pato muerto» gracias a los avisos del propio juego, cuando no te lo recuerdan las amenazantes ráfagas del fuego enemigo). En consecuencia, avanzas con dificultad a una velocidad equivalente a 50 km/h. Puede que agilidad tan poco *supersónica* sea paradigma de realismo, pero creemos que el juego ganaría en interés si contase, por ejemplo, con un sistema de propulsión que te sacase del aprieto cuando hiciese falta. Tal como está diseñado, lo único que puedes hacer es mariposear de un lado a otro intentando esquivar el fuego enemigo.

Nuestro tercer y último lamento está relacionado con el área limitada en la que ha de operar siempre el juego. Cuando pretendes rebasar esa área, tu helicóptero tropieza con una pared invisible y empieza a resbalar lateralmente, hasta que claudicas y regresas al combate. Es algo duro de aceptar para un jugador aventurero. Tal vez sea un problema inevitable, pero si la zona de combate se situase en una isla, no caeríamos en la tentación de curiosear más allá de sus confines. Como no es así, quién se abstiene de investigar qué se esconde al otro lado de la colina.

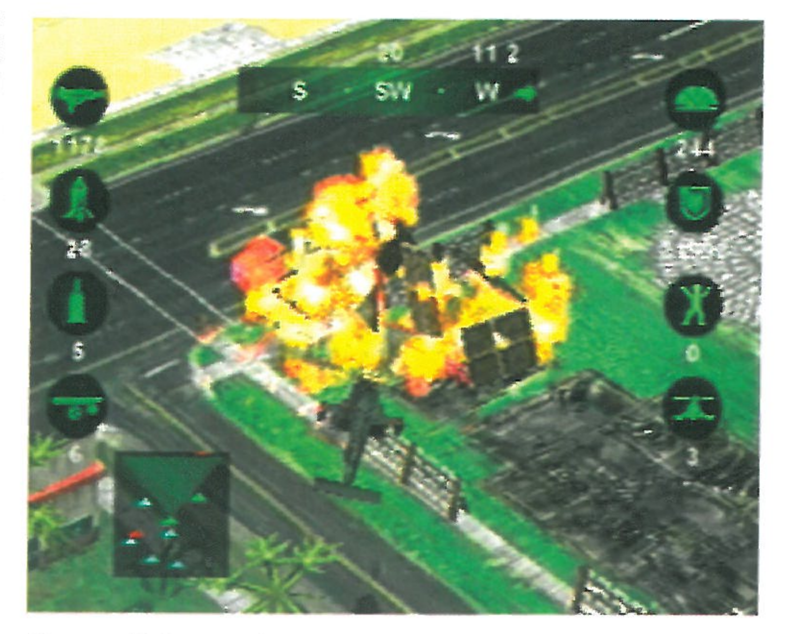
No obstante, *Nuclear Strike* es un emocionante simulador con múltiples niveles de jugabilidad, en función de la meta que te hayas propuesto y las victorias que quieras conseguir. Nos figuramos que la información técnica sobre los vehículos es correcta, aunque no osamos certificarlo, porque por aquel entonces, cuando la guerra de Vietnam, no teníamos edad para ir luchando por ahí. Bueno, tampoco éramos todo lo estadounidenses que sería de esperar.

[1] Otra explosión fabulosa. [2] A veces el mar es el lugar más seguro. [3] Como te descuides, ese barco te obsequiará con los misiles que reserva para las ocasiones especiales.

Alternativas...

Thunderhawk 2		
Soviet Strike	7/10	*PSM2*
Strikepoint		

Una vez te aventuras en el juego es difícil dejarlo... porque puedes olvidar lo que has aprendido sobre tu próximo objetivo



Algunos poblados son amigos y otros no. Compruébalo con tu radar.



VEREDICTO

GRÁFICOS	Campo visual limitado 4	ACCIÓN	Difícil 6
SONIDO	Bonitas explosiones 7	PRESENTACIÓN	Decente 5
ADICTIVIDAD	Para rato 9	ORIGINALIDAD	Casi nula 2

«La información es poder», se te recuerda a menudo. Y es mucha la que habrás de recopilar y comparar en este juego para operar en sus numerosos niveles.



7 sobre 10



RAPID RACER

VELOCIDAD EN ESTADO PURO Y CRISTALINO.

BANDA SONORA POR APOLLO FOUR FORTY.



Todo el PODER   en tus MANOS

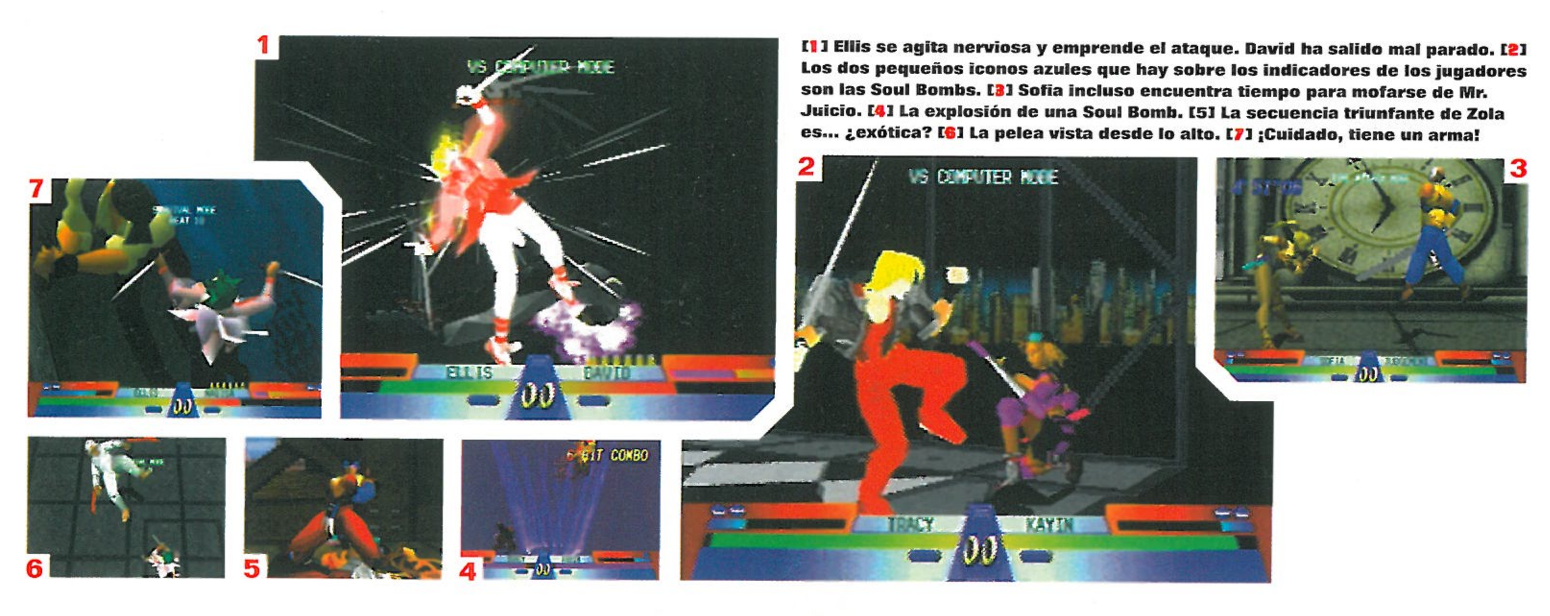




Compatible con mando analógico.

Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102



[1] Ellis se agita nerviosa y emprende el ataque. David ha salido mal parado. [2] Los dos pequeños iconos azules que hay sobre los indicadores de los jugadores son las Soul Bombs. [3] Sofía incluso encuentra tiempo para mofarse de Mr. Juicio. [4] La explosión de una Soul Bomb. [5] La secuencia triunfante de Zola es... ¿exótica? [6] La pelea vista desde lo alto. [7] ¡Cuidado, tiene un arma!

Battle Arena Toshinden 3

¿Hasta dónde puede llegar este género? He aquí un título más que añadir a la larga lista de los que desesperan por conquistar el trono de los *beat 'em up*.

Hay que ver la increíble cantidad de movimientos especiales que ofrecen los 14 personajes básicos de cada juego. Analicemos un personaje: Sofía es una víctima a la que los malos de esta historia —la siniestra Organización, por lo visto— han lavado el cerebro. Además de contar con los básicos ataques de puñetazos y patadas (que pueden ser flojos y fuertes) y las habituales defensa alta, defensa baja, volteretas laterales, fintas rápidas y arrastre, nuestra Sofía es un hacha con los Thunder Rings, Aurora Revolutions, Love Showers, Rattle Snakes (con su látigo), Pleasure Arts, Velvet Scorpions y los ataques supersecretos Love Lover y Call Me Queen.

Por supuesto, terminas por saber cómo invocar algunos de estos movimientos durante el juego, pero el resto surge sin darte cuenta a medida que vas dándole a los botones. Todos ellos, hay que decirlo, tienen una pinta estupenda, sobre todo en la modalidad de 30 cuadros por segundo (el juego permite escoger entre 30 cuadros por segundo, para que disfrutes de todo ese fondo de mapas de textura, y 60 para ir a toda velocidad, aunque al jugar se nota la diferencia a la fuerza). Sin embargo, no esperes saborear la acción cuando utilices una de las perspectivas más inservibles del juego, el modo *sky*, porque te aleja tanto del combate que resulta imposible averiguar qué está pasando allá abajo.



En cuanto a los personajes, no poseen el pulcro acabado de algunos de los *beat 'em up* más recientes y todo es muy angular. Esto le da al juego un cierto aire de *anime*, pero el resultado no es tan bueno como *Soul Blade*, por ejemplo.

Tampoco es que la jugabilidad sea la experiencia más excitante de nuestra existencia. La acción se centra en los movimientos especiales, pero algunos de ellos







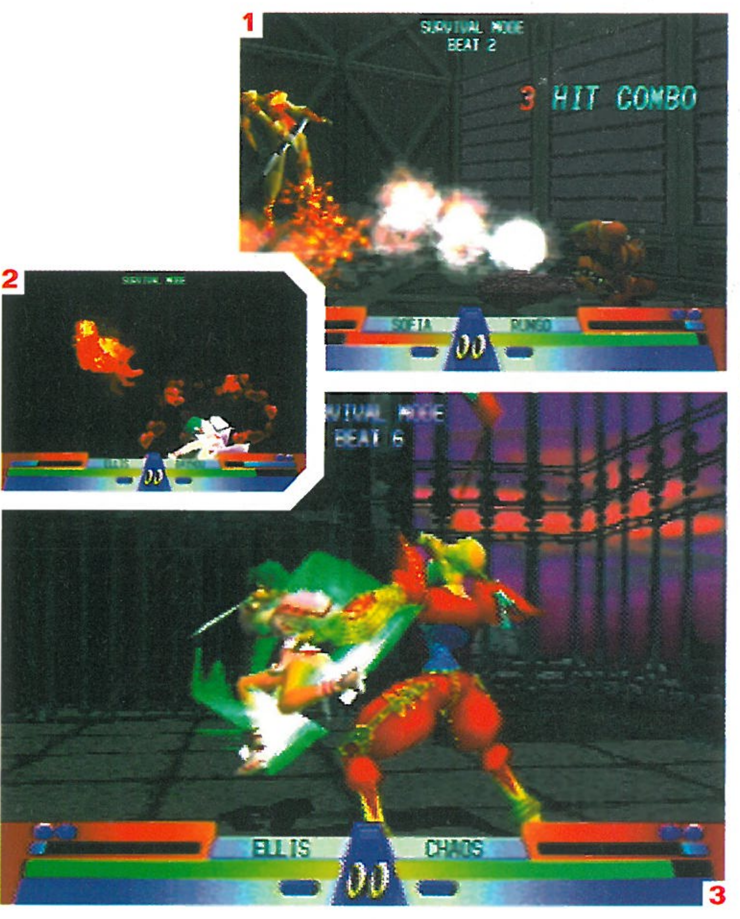
[1] Ellis vuelve a demostrar su rapidez. [2] El ángulo cenital es muy bueno. La acción se ve con absoluta claridad. [3] Asegúrate de que tener tu rival a tiro y una Soul Bomb le hará entonar himnos por los siglos de los siglos.



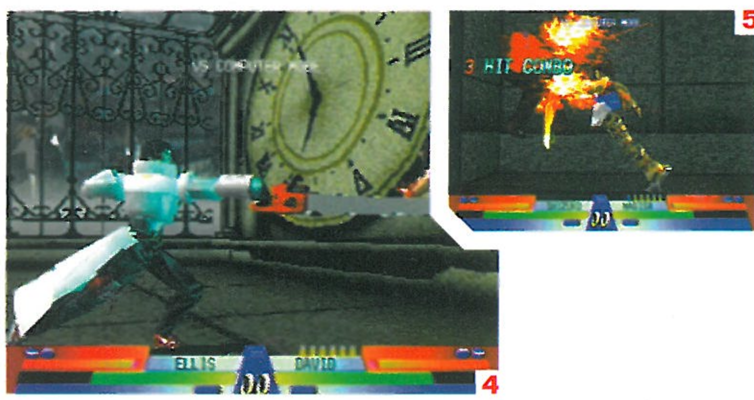




■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Takara
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up* en 3-D



[1] Cuando los enemigos estén en el aire, no dejes de atacarlos con todos los combos posibles. [2] La Soul Bomb de Ellis. Nociva es decir poco. [3] Destellos angulares causados por el reflejo de las espadas. [4] David presumiendo de su sierra eléctrica. [5] Vaya golpe. Tres combos tampoco son nada del otro mundo. Un movimiento especial en el momento justo y los combos se multiplicarán por docenas.



sólo pueden emplearse en determinadas ocasiones, como por ejemplo cuando se enciende el indicador de sobrecarga (*over-drive*).

Este indicador muestra cuánta energía tienes, comparada con la vida que le queda al personaje. La energía aumenta con el tiempo y con combos bien ejecutados. Si llevas a cabo un movimiento especial mientras el indicador brilla, éste se vacía para que puedas volver a llenarlo. **Sólo puedes recurrir a otros movimientos cuando tu nivel de vida esté en rojo y encendido,** pero como recibas un golpe o ataque cuando estás llenando el indicador, ya te puedes ir despidiendo del respetable.



Una de las acciones que pueden ejecutarse en cualquier momento es el nuevo movimiento Soul Bomb. Recibes dos en cada combate y son una especie de minibombas muy efectivas (si las lanzas en el momento justo, cuando el rival pueda recibir el impacto de pleno). Pero no están garantizadas, así que úsalas con prudencia.

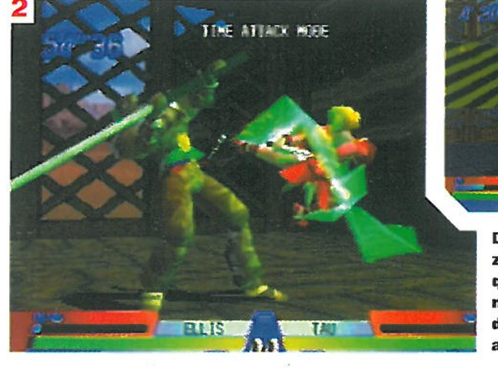
Toshinden 3 no es un desastre total, pero tampoco es el mejor de los *beat 'em up*. Los sonidos y los gráficos —sobre todo los efectos luminosos durante los combates— son soberbios y las modalidades para uno y dos jugadores son todo un reto, pero en conjunto no constituyen lo que se dice un nirvana. Y aunque pueden ejecutarse varios movimientos decentes cuando uno quiere, en más de una ocasión emprenderás por pura casualidad un ataque Rattle Snake de 18 combinaciones. No hay por qué negar que el resultado es bueno. Al menos puedes estar seguro de que los ataques combinados que lanzan tus compañeros se deben más a la suerte que al acierto personal.

Este título es algo mejor que la entrega anterior, pero sigue sin poder toserle a *Tekken 2*. Además, *Soul Blade* despliega unos efectos luminosos superiores y el nuevo *Street Fighter EX Plus Alpha* es más prometedor (bueno, espera a leer nuestro PlayTest antes de soltar la pasta).

Alternativas...

Tekken 2		
Soul Blade	8/10	*PSM* 6
Tobal No 1	8/10	*PSM* 4
Street Fighter Alpha 2	8/10	*PSM* 2
Star Gladiator	7/10	*PSM* 3
BA Toshinden 2		
BA Toshinden 3		







[1] Barrido mortal de Shizuku. [2] Tau sabe que pequeño no tiene por qué significar débil. [3] El látigo de Sofía mantiene a Rachel al alcance de su mano.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Efectos dramáticos 7	■ ACCIÓN	Te sorprenderás 6
■ SONIDO	Estupendos gruñidos 7	■ PRESENTACIÓN	Bastante floja 4
■ ADICTIVIDAD	Desafío suficiente 6	■ ORIGINALIDAD	Soul Bombs y gracias 2

Sólido y divertido, pero no consigue hacer sombra al insuperable *Tekken 2*. Es espectacular, pero la acción se desarrolla más por casualidad que por su diseño.



Suscrí

A ***PlayStation Magazine*** y participa en el

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a PlayStation Magazine por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas.* (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. *Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: .... N.º: ..
Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

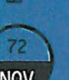
Firma del titular

..........., a .... de .... de 199 ..
(Población) (Fecha) (Mes)



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Monestir 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74



bete

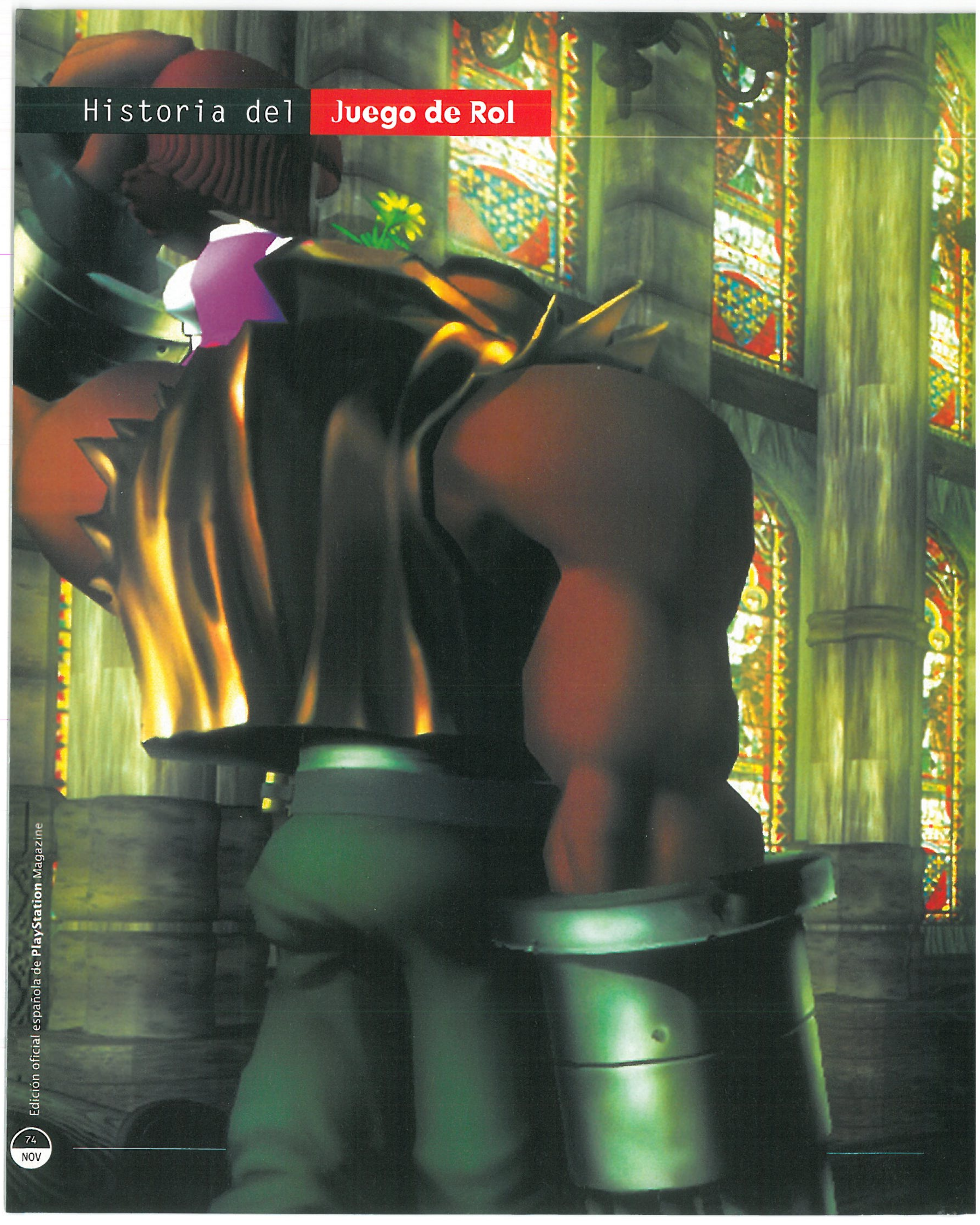
orteo de 5 paquetes compuestos por:

Un juego completo
de PaRappa the Rapper
y una funda oficial
de Sony PlayStation





Sorteo el 1 de enero de 1998





ENRÓLATE

EN NUESTRO MÁGICO CRUCERO POR TIERRAS DE MISTERIO

¿Cómo? ¿Es que no hay **juegos de rol?** Puede que este tipo de títulos haya ganado **una credibilidad vital** en los últimos años, pero ello no ha evitado sabotajes en las propias filas de la industria. Ridiculizados como están, a **los devotos** de los juegos de rol y aventura se les concede **por fin la revancha...**

Pioneros

Una partida rápida de *Tekken 2* o *Wipeout 2097* resulta gratificante al instante. En cambio, el juego de rol exige invertir tiempo y atención. Para apreciarlo bien necesitas dedicar varias horas —o mejor un fin de semana— hasta llegar a su esencia, seguir el argumento y resolver sus enigmas sin perder concentración.

Como contrapartida, lo habitual tras la última secuencia es que no te apetezca repetir la jugada. Es uno de los aspectos negativos de la mayoría de los juegos de rol y podría explicar por qué los aficionados no se cansan de pedir más aventuras. Pero echemos un vistazo al tiempo que se precisa para llegar a la solución en ciertos juegos recientes: *Vandal-Hearts* exige de 20 a 35 horas si quieres «dominarlo»; *Legacy Of Kain* se acerca a las 40 horas, mientras que *Final Fantasy VII* promete alrededor de 110 horas antes de llegar al final del último compacto. No hay duda de que, para semejante misión, hace falta ser voluntarioso.

La consola PlayStation es el medio perfecto para los juegos de aventura, ya que combina la capacidad de almacenamiento para esos enormes mundos con un increíble potencial de representación gráfica. A continuación os presentaremos algunos de los juegos antiguos que más éxitos cosecharon entre el gran público, los títulos más destacados de la actualidad y alguna que otra revelación sobre lo que nos depara el futuro...

Nuestro viaje empieza con *The Colossal Cave Adventure*. En 1972, un programador estadounidense llamado William Crowther creó una herramienta informática de trazado de mapas como consecuencia de su otra pasión, la exploración subterránea. Empleó el programa para elaborar planos de las grutas Mammoth y Flint Ridge de Kentucky. Poco después, por pura diversión, escribió un simulador basado en las matemáticas que denominó FORTRAN y que permitía

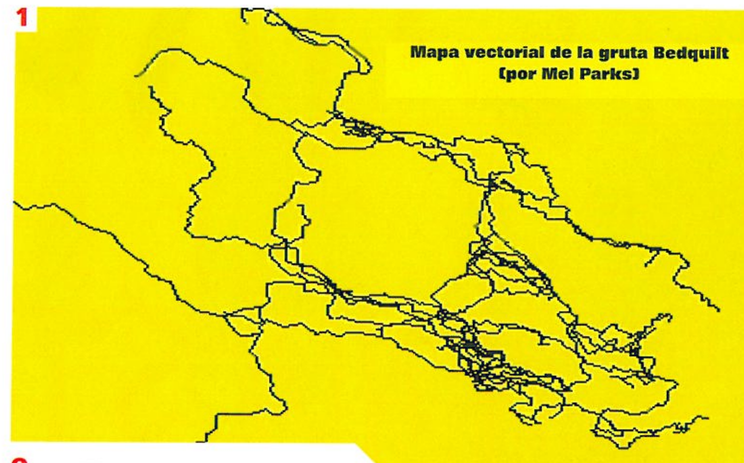
> La consola PlayStation es el medio perfecto para los juegos de aventura, ya que combina la capacidad de almacenamiento para esos enormes mundos con un increíble potencial de representación gráfica

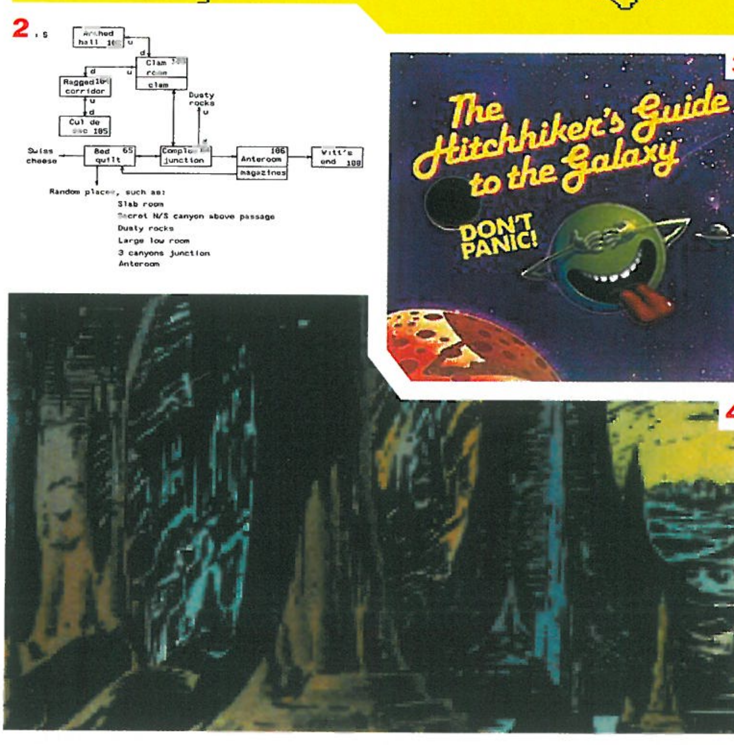
al usuario teclear direcciones y moverse por entre los planos de aquellas cavernas.

Don Woods, un investigador del Laboratorio de Inteligencia Artificial de Stanford University, intuyó el potencial del trabajo de Crowther en 1976. Gran aficionado a J.R.R. Tolkien, Woods complementó el simulador de grutas con elementos fantásticos, como enanos, elfos y guardianes, y añadió puzzles y mortales abismos volcánicos.

Como videojuego, no era nada nuevo —un título anterior llamado *Wumpus* ya había situado a los protojugadores UNIX en un entorno en el que debían abrirse camino por mágicos laberintos mediante entradas de texto—, pero los puzzles y las localizaciones detalladas le daban un aire más formal y te convertían en un auténtico explorador. Las conversiones posteriores del código de Crowder y Woods (con nombres como *Colossal Adventure*, *Original Adventure* o *Adventure*) eran a menudo ligeras modificaciones, pero el espíritu del juego continuó ganando adeptos durante años.

El *boom* del PC a principios de los ochenta descubrió un enorme mercado para tal género, y los que lo disfrutaban pedían más. Compañías como Artic, In-



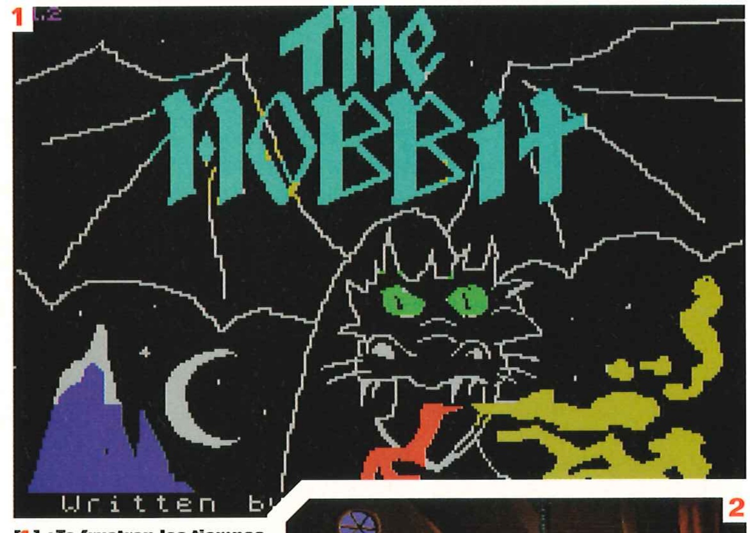


[1] De vuelta a las raíces: el trazado de mapas de sistemas de grutas asistido por ordenador fue la primera piedra apostada... [2] ...para la simulación de entornos complejos. [3] ¿Pánico? En absoluto. Sólo es un guisante insolente sacando la lengua a un queso Emmental. [4] Estooo... Una cueva, ¿no?

focom y Level 9 se dedicaron a la publicación de nuevas aventuras de texto.

Sin embargo, estos nuevos procesadores de 8 bits ofrecían capacidades muy superiores a las de un ordenador central DEC-10, así que la aventura evolucionó en tándem. Con *The Hobbit* (1982), Melbourne House devino la primera compañía en combinar una ventana de texto con descripciones gráficas de localizaciones pertenecientes a la Tierra Media de Tolkien, y se convirtió en un *best-seller* instantáneo. Las habilidades de diseño de Scott Adams eran tan respetadas en los círculos de aventuras que consiguió hacerse con una de las primeras licencias, una de *Marvel* basada en *The Hulk* (*La masa*), que usaba fotogramas de tiras cómicas en las que se veía a Bruce Banner en plena transformación. Con ello, Adams también tuvo el honor de sentar un lamentable precedente para las licencias, porque la calidad de *The Hulk* dejaba mucho que desear.

No obstante, era una época de experimentación y, gracias al género de aventuras, conceptos como la inteligencia artificial y los mundos virtuales empezaron a calar entre los entusiastas de los videojuegos. Así, el ZX Spectrum sirvió de soporte a *Valhalla* de Legend, un ambicioso intento de poblar el mundo de los juegos con personajes independientes —hasta cierto punto— de las acciones inmediatas del jugador. Una compañía denominada Gilsoft obtuvo un éxito sorprendente al explotar las ventajas de los ordenadores con respecto a las consolas. Con una herramienta informática conocida como *The Quill*, básicamente un equipo de diseño «hazlo tú mismo», demostró a los jugadores desencantados que podían, con algún que otro conocimiento sobre códigos, inventar una aventura decente por sí mismos. Aunque era divertido, los resultados sólo sirvieron para resaltar los límites del género. Sin embargo, y pese a sus restricciones, la dependencia que el género de aventuras registraba frente al lenguaje dio pie a interesadas etiquetas, como la pretenciosa «ficción interactiva».





[1] ¿Te frustran los tiempos de carga de los CD? Pues eso no es nada: en otros tiempos podías hacerte la manicura durante el acceso a la cinta de *The Hobbit*. [2] Los bondadosos habitantes de *Monkey Island* hacen extensiva la tradicional bienvenida. [3] La división entre rol y aventura es peliaguda: ¿cómo clasificarías a *Resident Evil*, por ejemplo?

Monkey Island proporcionaba puzzles decentes, un guión brillante y una lograda gama de insultos y sarcasmos, y desplegaba una original interfaz basada en apuntar y señalar

Hubo incluso voces críticas que se alzaron contra la introducción de ilustraciones en estos juegos, una actitud que, a nuestro juicio, es equivocadamente purista. Pero el caso es que intentar comunicarse con un ordenador de 8 bits era la mayor imperfección de los juegos de aventuras, y pocos eran los que soportaban respuestas como «NO ENTIENDO... NO PUEDES HACER ESO ¿SOBRE QUÉ QUIERES USARLO?». La experiencia solía verse perjudicada con facilidad por un diseño descuidado y/o puzzles ininteligibles, como ocurría por ejemplo en *3-2-1* de Ted Rogers. Otro de los paradigmas es *Savage Island 2* (anunciado como «más difícil que *Savage Island*»), en el que el jugador iniciaba la aventura en una cámara de descompresión mortal con escasísimas probabilidades de escapar. A menos que adivinase que la «hiperventilación» era la respuesta, podía ir preparándose para recibir la extremaunción (o el Game Over, como quieras).

A medida que se hacía hincapié en los gráficos, compañías como Ultimate Play The Game (que más tarde se convertiría en Rare Design) comenzaron a denominar «aventuras gráficas» a juegos como *Atic Atac*, por la sencilla razón (?) de que contenían numerosas localizaciones de pantalla única, elementos que podías manipular y (ejem) porque constituían una experiencia lúdica nunca vista hasta entonces. Pero, aunque algunos podrían señalar que *Fairlight* de The Edge fue un precursor del rol de acción, su héroe de espada titubeante y su castillo de múltiples niveles tenían más en común con los juegos de puzzles isométricos (en la línea de *Knight Lore*) que con el rol.

La llegada de la tecnología de 16 bits —en especial la Amiga y el ST— despertó grandes expectativas. Para muchos aficionados, *The Secret of Monkey Island* (1991) fue un avance decisivo. *Monkey Island* proporcionaba un protagonista de naturaleza nada heroica, puzzles decentes, un guión brillante y una lograda gama de insultos y sarcasmos, y desplegaba una original interfaz basada en apuntar y señalar. Aunque muchos editores parecen tener fijación por la excelencia





El bueno de Guybrush Threepwood adquiere un nuevo barniz de LucasArts en *Monkey Island 3*.

visual, LucasArts respaldó sus avances técnicos con la contratación de escritores de talento, que trabajaban codo a codo con los diseñadores para hacer de *Monkey Island* algo memorable. Pocos juegos lo han superado y hay muchas esperanzas depositadas en la próxima entrega de la serie. De todos modos, a menudo se olvida que Lucas ya había efectuado un gran salto en la sofisticación técnica con *Maniac Mansion*, su anterior título de 8 bits.

Incongruencia de consolas

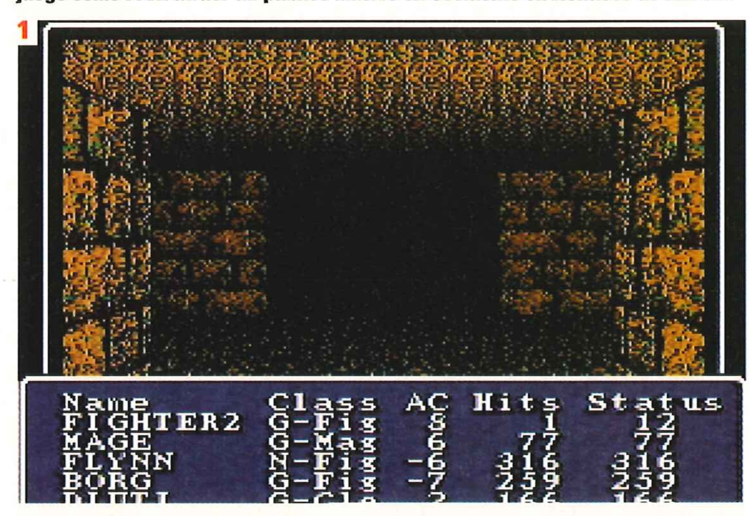
Cuando las consolas entran en escena, las influencias no parecen tan claras. El público japonés conocía los juegos de fantasía occidentales —*Wizardry* sigue contando con algún que otro seguidor—, y a la NES llegaron muchas imitaciones sobre dragones. Su cultura sobre juegos absorbió con rapidez la fantasía medieval (no siempre de origen japonés). Pero las compañías de software para máquinas tragaperras que decidieron dedicarse a la producción de cartuchos no tardaron en encontrar su propio estilo a la hora de crear juegos de rol, y los resultados fueron excelentes. *Zelda* de Nintendo definió el rol de acción combinando aventura y exploración con una accesibilidad arcade más tradicional. Finalmente se entablaría un duelo de titanes entre *Final Fantasy* de Square y *Dragon Quest* de Enix por convertirse en la serie de ciencia-ficción más popular. Mientras tanto, Sega vio como su compacto para Mega (un fracaso estrepitoso en Europa) obtenía un gran éxito en su adaptación a PC con juegos de rol repletos de secuencias *anime*.

El uso del CD-ROM no siempre fue positivo. *Myst* de Cryo podría considerarse un refrito pictórico de *The Colossal Cave Adventure*, ya que convertía las descripciones de localizaciones en imágenes prerrenderizadas compatibles con la mecánica de señalar y hacer clic. De hecho, las positivas críticas que recibió hacían referencia al uso de tal tecnología, más que a una jugabilidad aceptable.

El invento de la aventura con secuencias de vídeo supuso otro golpe a la integridad del CD-ROM. Ya sabes, viejas glorias del cine que se avenían a trabajar con pésimos guiones y horrendos efectos especiales para poder pagar el alquiler. Los jueguecitos pnemotécnicos y los puzzles de baldosas se maquillaron con descaro bajo la etiqueta «*thriller* de ciencia-ficción para adultos». Se pretendía vender la idea de que las «películas interactivas» eran el entretenimiento del futuro. El CD-i de Philips y demás maravillas necesitaban más de media hora para completarse una vez que entendías las múltiples opciones de respuesta. *Horreur*.

Con *FFVII* parece que la compañía japonesa Square ha demostrado, por fin, la posibilidad de unir imágenes prerrenderizadas con secuencias de vídeo y animación 3-D sin sacrificar la inmediatez o la interactividad del entorno del juego. Es la mayor aventura que han producido y también puede ser la más increíble que viva un jugador. Sólo la consola PlayStation tiene el privilegio de poder ofrecer tanta emoción...

[1] No nos pelearemos por ser Fighter 2 en *Wizardry V*. [2] Poco ha mejorado los puzzles de bloques y los combates de *Zelda III*, aunque Enix emprendió proyectos más apreciables en rol de acción con *Soul Blazer* y [3] *The Illusion of Gaia*, también llamado *The Illusion Of Time*. [4] Pese a su suntuoso aspecto, ¿puede un juego como *FFVII* atraer un público masivo en Occidente sirviéndose de menús?

1


2


3


4


Glosario

Auto-mapping
Los juegos de exploración de mazmorras que se precien incluirán esta herramienta para registrar tu evolución. Llegará el día en que los juegos que te exigen usar papel y lápiz desaparezcan sin dejar rastro.

EXP
Abreviatura de *Experience Points* (Puntos de Experiencia). La idea consiste en que, cuando haces las cosas bien, acumulas EXP para hacerlo mejor la próxima vez.

HP
Abreviatura de *Hit Points*, una forma de medir la salud de tu personaje. Si eres objeto de un ataque, se reducirán tus *hit points*, y cuando éstos se agotan lo pasas mal. El juego de rol por turnos tiene cierta gracia al respecto, porque de las cabezas de los personajes salen números que indican el daño que se te causa.

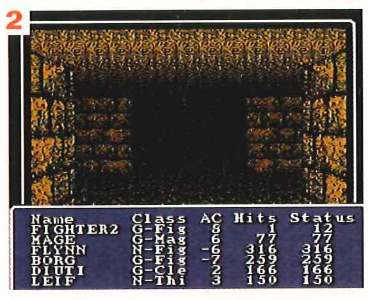
Inventario
Una lista de todos los objetos que has recogido. Es sorprendente todo lo que puede caber en una mochila de aventura (varios trajes de malla metálica, 350.000 monedas de oro...), pero si alguna vez has probado un juego de rol con inventarios limitados o sanciones por cargas, entonces perdonarás la falta de realismo.

Niveles
Si consigues suficientes EXP, puedes ir subiendo de nivel, al tiempo que mejoras tus habilidades. En la época ya lejana de *Dungeons & Dragons*, estaba relacionado con la profundidad de una mazmorra; así, podías encontrarte con un monstruo de nivel 6 en el sexto piso.

Oriente VS Occidente

[1] *Might & Magic* fue uno de los muchos clones de *Dungeon Master*. Los hubo mejores. [2] *Legacy Of Kain* realzó el viejo estilo de juegos con perspectiva aérea introduciendo secuencias de vídeo y enormes escenarios. [3] Los personajes de *Beholder* eran más planos que una bayeta. [4] Sin embargo, en *FF3*, 12 de los 14 personajes poseían *flashbacks* reveladores, oscuros secretos y graves problemas personales. A eso se le llama progreso.









Si pensamos en *Might & Magic, Eye Of The Beholder* o *Wizardry*, caeremos en la cuenta de que los juegos de rol occidentales siempre se han centrado en puzzles lógicos y ejercicios de pensamiento lateral, a menudo en detrimento de los personajes. Esto se hacía evidente sobre todo en el juego de 16 bits para Amiga titulado *Dungeon Master*, que muchos consideran el precursor de *Doom*. Con una perspectiva en primera persona, la mazmorra era una gran cárcel repleta de cerraduras, trampas y obstáculos que debían superarse en el orden que fuese necesario. Los cuatro fornidos guerreros y los diversos magos eran auténticos clichés, sin una historia que los enriqueciese ante el jugador y sin habilidades con las que interactuar.

Por el contrario, el público japonés siempre ha mostrado su predilección por los personajes amables y los argumentos consistentes. Para que un juego de rol japonés sea apreciado, es esencial que el jugador se sienta identificado con los héroes, mientras que el contenido de los puzzles suele ser muy simple: rápidas y sencillas obstrucciones para transmitir la sensación de progreso sin entorpecer la marcha Otra faceta conocida de los videojuegos japoneses es el *gaiden*, o historia paralela. Los juegos de rol poseen una estructura lineal rígida, de modo que el jugador se desplaza de escena a escena sin que se rompa el hilo dramático diseñado por el creador. Aun así, la mayoría de los juegos permiten desviarse brevemente del camino para obtener algún tesoro más, tal vez resolver un punto menor del argumento o descubrir un personaje oculto, como sucede al reunir al huérfano Gau con su padre en *Final Fantasy 3* de Square. Las compañías de software japonesas explotan regularmente este apego del público a los personajes y guiones populares para crear juegos segundones.

El público japonés siempre ha mostrado su predilección por los personajes amables y los argumentos consistentes

Quizás la única excepción a esta comparación entre Oriente y Occidente sea la serie *Ultima* de Richard Garriot. Aunque los títulos *Underworld* se mantenían en la línea tradicional de *Dungeon Master*, las aventuras más recientes de Lord British abordaron una premisa creíble y esculpieron personajes más interesantes gracias a los entornos 3-D y la perspectiva en primera persona. No se imponía la progresión lineal, pero al final descubrías el recorrido óptimo para resolver los problemas con los que ibas topando.



MP
Abreviatura de *Magic Points*, un sistema habitual de limitar el uso de la magia para que no te dediques a lanzar encantamientos por doquier.

NPC
Abreviatura de *Non-Player Character*, un personaje controlado por el ordenador que pertenece al entorno del juego y con quien puedes interactuar, pero no someter. Es frecuente que estén protegidos por fuerzas misteriosas, así que no te esfuerces mucho en atacarlos.

Parser
En los antiguos juegos de aventuras, la rutina de software que dividía tus órdenes en verbos y sustantivos y trataba de dar sentido a lo que estabas haciendo.
Te podías pasar horas introduciendo instrucciones en inglés hasta que el ordenador las entendía.

Swear Box
Siempre hubo jugadores impacientes que tecleaban improperios en mitad de un puzzle difícil. Los programadores, conscientes de este hecho, introdujeron un dispositivo sensible a las palabrotas que penalizaba al jugador con la pérdida de algún objeto o una somanta de palos proporcionada por un enano moreno.



Traducción traicionera

La traducción de videojuegos del japonés a cualquier lengua occidental plantea más problemas que la simple conversión del sistema NTSC a PAL, sobre todo si el título incluye una cantidad de texto importante. A menos que se pueda reprogramar el juego desde cero, la única opción es escribir el texto nuevo sobre el japonés para que ocupe exactamente el mismo espacio de memoria. Sin embargo, el alfabeto japonés emplea caracteres *kanji*, ideogramas derivados de la escritura china. Un solo símbolo kanji puede expresar una sílaba o una palabra completa, de modo que es posible decir muchas cosas en un espacio pequeño (Para escribir, por ejemplo, «la leyenda de la espada sagrada» les bastan cuatro letras). Sólo la lengua inglesa, con su reducido alfabeto, necesita en el mejor de los casos seis letras para formar un monosílabo como «Slough». No hablemos ya del castellano. La pérdida de contenido y detalle es lamentable y no sólo para los juegos de rol, incluso los juegos de lucha que nada tienen que ver con la literatura pueden verse afectados por esta merma.



Si un juego japonés consigue publicarse en Estados Unidos, la versión para Europa tiene bastantes probabilidades de aparecer. Las diferencias culturales disuaden a menudo a muchos editores occidentales.. No les gusta publicar algo que creen que el público encontrará «extraño», y los magos color púrpura que se eliminan unos a otros mediante comandos de menú parecen entrar en esta categoría.

Por último, hay que tener en cuenta que en Europa los juegos de rol no son tan populares como en Japón o Estados Unidos. Los fans de este género constituyen una pequeña -aunque ruidosa- minoría, y es muy frecuente que los lectores escriban a las revistas para quejarse de los escasos títulos de rol disponibles.

No obstante, las ventas dicen lo contrario y es posible que no resulte rentable invertir en traducciones largas y costosas. Siendo muy optimistas, sólo el 10% de los juegos de rol es aceptable y únicamente la mitad de éstos tiene alguna posibilidad de traducirse.

1


2


[1] *Front Mission 2*, de Square, se vende como un juego en el que los personajes son interactivos, tienen esperanzas y sueños..., pero no es más que un juego de guerra estratégico.
[2] A veces es mejor adivinar la traducción del texto. Prueba con *FF Tactic*. No quieras saber lo que estarán diciendo esos diminutos individuos sacrificándose entre sí bajo tu control. ¡Fiuuu!

Clases de jugadores

Es un error suponer que todos los fans de los juegos de rol son iguales. Seguro que has oído hablar de las clases de personajes (luchadores, ladrones, magos, etc.), pero ¿sabías que también hay distintos tipos de jugadores? Si lees con atención las siguientes categorías, puede que averigües tu propio «rol».

Obsesionados con el control
Son aquellas personas que se sumergen en el sistema de batalla para intentar dominar sus fórmulas y explotar cualquier anomalía. Por desgracia, una falta de inspiración patente les hace poner el nombre de sus amigos y amigas a todos sus personajes.

Obsesionados con el poder
Estos son los jugadores que se dedican a la creación de guerreros asesinos de divinidades. Una especie de Tyrells entusiasmados por el replicante perfecto.

Anarquistas
Los subversivos de nacimiento odian verse arrastrados por la historia del juego y siempre acaban escogiendo el camino equivocado de la acción para ver lo que sucede. Les traicionan su afición a abandonar a los colegas y disparar a los tenderos. Quizás conozcan las 101 maneras de matar a Thorin en *The Hobbit*.

Obsesionados por la historia
A estos tipos les gusta ver cómo se desarrolla una historia, cómo se hilvana la trama y se llega a la conclusión. Les encantan los finales múltiples y las retrospectivas de los personajes, y suelen presumir bautizando a sus héroes con sus nombres japoneses originales. Pero les parece un fallo imperdonable que, llegada la secuencia final, no se haya explicado la vida de un insignificante campesino NPC. Los peores casos son los que recurren a la escritura de ficción amateur. Cielos.

Amigos
El propósito de estas criaturas es apenas inteligible ya que ni siquiera usan el joypad para ejecutar comandos. En lugar de esto, se sientan y miran durante media hora cómo disfrutas con tu juego de rol antes de sugerir que podríais ver la tele o salir a dar una vuelta en vez de pasarse otra noche entera aporreando la fortaleza de Zorag Of Tharn.

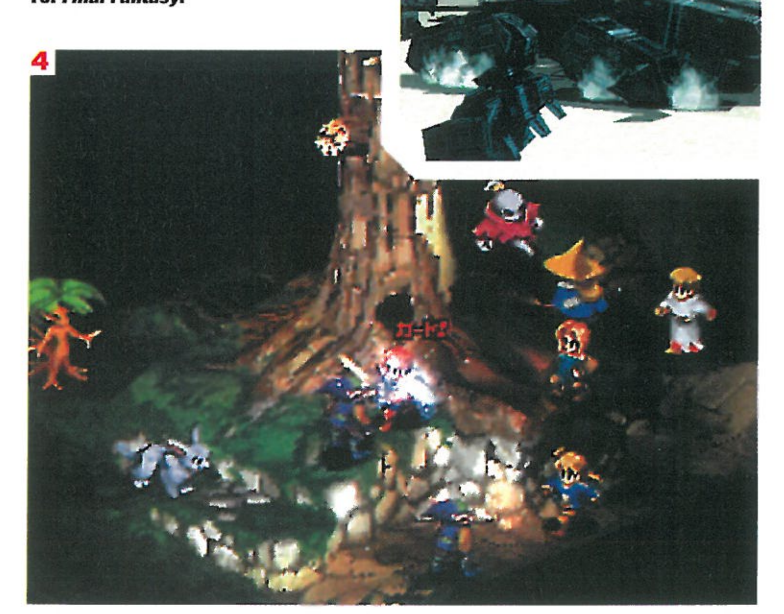
Su táctica favorita es leer los cuadros de texto en voz alta, con lo que la tirantez del diálogo te obliga a retirarte al cabo de un rato.



Una bruja en tu PSX



[1] *Vandal-Hearts* de Konami es un estupendo juego de fantasía basado en las batallas de escaramuzas. [2] En *Front Mission* tienes que adaptarte a las habilidades para el combate de tu piloto. Square ha aprovechado algunos gráficos sorprendentes de la SNES. [3] Y su explotación de la PlayStation continúa con *Front Mission Alternative*. [4] Más movimiento de espadas en *Final Fantasy Tactic*, título que presenta monstruos y personajes de todos los juegos de rol *Final Fantasy*.



Mención especial merece el juego de rol de estrategia, los SLG, como los llaman los japoneses. A los que recuerden *Shining Force* de Mega Drive, o el éxito de culto *Warsong* de la serie *Der Langrisser*, la idea les resultará familiar. Este tipo de juegos pone énfasis en el combate táctico y la guerra de escaramuzas, tal como encontramos en la serie *X-Com*. Sin embargo, las secuencias de las batallas ganan solidez gracias a elementos de juego de rol, como las interrupciones de la historia y el progreso de los personajes, complementado a menudo con la posibilidad de mejorar tus héroes a lo largo de las distintas etapas. He aquí las novedades que acechan el lector de tu consola gris.

Vandal-Hearts

Un ejemplo perfecto de este subgénero es el excelente *Vandal-Hearts* de Konami al que le concedimos un 9 sobre 10 en *PSM* 7, tras elogiar sus variadas escenas de batalla y su guión. Si no lo estropeas con la historia de subir de nivel, este título te proporcionará largas veladas de batallas inteligentes.





Ogre Battle

Hay cierta confusión con respecto a este título, porque se trata de un aclamado juego para SNES que se ha relanzado en Estados Unidos con un barniz de 32 bits. No está exento de fallos, pero si te gusta fulminar destacamentos paladines con tu escuadrón de dragones *zombies*, entonces esto es lo tuyo.

El énfasis reside en la táctica y las escaramuzas... pero las secuencias de las batallas ganan solidez con las interrupciones de la historia y el progreso de los personajes

Front Mission

Square propone dos juegos *Front Mission*: *FM 2* será una secuela del juego de guerra de escaramuzas creado por Super Famicom, una historia isométrica por turnos en la que el jugador controla una fuerza de mercenarios mecanizados de élite en un conflicto en el futuro próximo. *FM Alternative* presenta la misma idea con estupendos gráficos poligonales, terrenos tridimensionales detallados y fabulosos efectos de armas que lo hacen más atractivo al usuario medio. Si sientes un pecaminoso placer con juegos que despliegan tal cantidad de armamento militar...

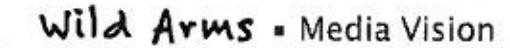


Final Fantasy Tactic

Muchos integrantes del equipo de desarrollo han trabajado en un juego de nombre tan encantador como *Tactics Ogre: Let Us Cling Together*, así que este título de idéntico formato estará compuesto por exuberantes campos de batalla 3-D rotativos, pero con criaturas del mundo *FF*, como los Dark Mages y los Chocobos. Square asegura que está al alcance de los que normalmente no mostrarían interés por los juegos de estrategia.

El siguiente paso

Durante años, los aficionados a los juegos de rol se han sentido un tanto olvidados, pero ya tienen o en breve tendrán bastantes razones para estar contentos. Aunque no podemos confirmar el lanzamiento europeo de muchos de los títulos incluidos, algunos de ellos ya han aparecido o aparecerán con toda seguridad. La norma general es que la traducción realizada en Estados Unidos suele facilitar la conversión PAL.



Wild Arms • Media Vision

El juego de rol épico de Media Vision ya ha sido traducido y publicado en Estados Unidos por SCEA, así que existen grandes posibilidades de que Sony se decida a realizar la versión PAL. *Wild Arms*, el mejor juego de rol para la PlayStation hasta la fecha, recuerda a un viejo juego SNES a primera vista, pero cuando empiezas a adentrarte en él, te olvidas de cualquier parecido. Han copiado tantas páginas del libro de Square que han incluido hasta el forro. Las secciones aéreas funcionan como si se tratara de un juego de rol de acción, con toques a lo *Zelda* para poner a prueba las habilidades de tu equipo, compuesto por un guerrero, un ladrón y una sacerdotisa. Te atacan monstruos errantes a menudo, y cuando eso ocurre el juego adopta una modalidad de batalla 3-D por turnos con monstruos poligonales deformes y hechizos pirotécnicos que invocan divinidades similares a los Espers de *FFIII*.

Alundra • Matrix

Para los que no soporten el combate por turnos, este juego de rol de 32 bits te transporta a los mundos de *Soul Blazer*, *Illusion Of Gaia* y *Tenchi Souzo* de Enix. Dado que el equipo de desarrollo incorpora a gran parte del personal que trabajó en aquel maravilloso *Landstalker*, un juego isométrico para la Mega Drive, todo apunta a que es un buen título.



En *Alundra*, Matrix apuesta por los 32 bits para su juego de rol.

Saga Frontier • Square

Es el otro gran título que en la actualidad está produciendo la sede central de Square en Japón. Se trata del último juego de la serie *Romancing SaGa* que ha salido para la Super Fanicom. Puedes escoger tu equipo de guerreros a partir de una amplia selección de aliados reclutados al estilo *Shining Force*, y se divide en cuatro clases. Los humanos son versátiles; los espíritus sólo pueden emplear la magia; los Mecha se limitan al uso de las armas físicas; y los Monstruos pueden transformarse para adoptar las habilidades de sus víctimas. Gráficamente hablando, los entornos usan fondos prerrenderizados con una técnica similar a la de *FFVII* pero con un estilo más brillante y alegre que complementa a los acertados *sprites*.

La parte negativa es que hasta ahora no se ha publicado ningún juego *Saga* fuera de Japón. La complejidad del «Free Scenario System» de Square, con su estructura argumental ramificada y las posibilidades de mejorar los personajes, pueden resultar muy difíciles de traducir. Pero si Sony quisiera presionar un poquito, tal vez...

Breath Of Fire III • Capcom

Capcom ha decidido continuar con su propia serie de juegos de rol

1


2


3


4


[1] Pese a que sus escenas de batallas le dan un aire sofisticado, la mayor parte de *Wild Arms* se desarrolla en entornos 2-D de despliegue vertical... [2] ...que son una reminiscencia de la «edad de oro» de los 16 bits. Parece que muchos diseñadores de juegos de rol siguen haciendo lo posible por imitar los esfuerzos de Square vertidos en la NES, mientras que la propia Square está ampliando las fronteras de los 32 bits... [3] ...y está creando nuevas perspectivas para los juegos hermanos de *Saga Frontier*. [4] Como ves, muchas novedades al caer.





para PlayStation tan respetada. Aunque los títulos anteriores se componían estrictamente de planos aéreos con escenas de batalla que ocupaban 3/4 partes de los planos, *BOF III* ahonda en las posibilidades de los 32 bits para generar ciudades tridimensionales, mazmorras y campos de batalla que pueden contemplarse desde múltiples ángulos de cámara. El protagonista se llama Ryu, un joven aventurero que poco a poco va descubriendo la verdad que se esconde tras sus poderes especiales de transformación. Una vez más, Capcom nos obsequia con una cascada de elementos secretos, largas cabelleras azules, antropomorfismo desenfrenado y unas cuantas bromas. *BOF III* ha sido uno de los últimos juegos SNES que se ha publicado en Gran Bretaña, por lo que cuenta con muchas posibilidades de tener una conversión PAL.



[1] *Alien Earth*: ¿una secuela a la altura de *Shadowrun*? [2] *Persona* está destinado principalmente a los fanáticos de las estadísticas. [3] Hasta Namco tiene su propio juego de rol. [4, 5] *FFVII*. Fíjate en el parecido con el primer juego *FF*... [6] ...en la NES.

Tales of Destiny • Namco

Con 64 megabits (8 MB) en su poder, *Tales Of Phantasia* de Namco se convirtió en el cartucho de Super Famicom más aclamado. Además, tenía sus propias canciones de música pop y un ecualizador gráfico incorporado. Por suerte, para esta secuela de 32 bits Namco optará seguramente por el formato CD. Aunque no hay nada confirmado, la estrecha relación que mantiene con Sony augura su pronta traducción.

Persona • Atlus

El de *Persona* es un argumento extraño en el que unos colegiales se mezclan en un juego de rol y aprenden a utilizar poderes demoníacos auténticos. Los estilos gráficos empleados para la construcción de las ciudades 3-D, las secciones de pasillos con perspectiva en primera persona o las batallas en planos 3/4 no resultan muy convincentes. Este juego ya ha salido en Estados Unidos, donde no ha funcionado igual de bien que *Suikoden* de Konami, pero la complejidad del combate y el grado de desafío que ofrece han conseguido captar la atención preferente de jugadores expertos y entusiastas de las estadísticas.

Alien Earth • Melbourne House

Gracias a su siniestro escenario futurista e inteligentes giros de guión, *Shadowrun* (SNES, 1993), el aclamado juego de Beam Software, sigue siendo un título favorito que muchos recuerdan con afecto. Sin embargo, no consiguió venderse bien y la consecuencia más inmediata fue que la secuela nunca vio la luz... hasta ahora. *Alien Earth* conserva la atmósfera oscura de su predecesor, pero los elementos *ciberpunk* pasados de moda han sido eliminados en favor de un guión que recogiese una invasión extraterres-tre, tema mucho más en boga. En la actualidad, el juego se encuentra en proceso de elaboración para PC, aunque la experiencia en desarrollo y conversión para PlayStation que tiene Beam hace pensar en que es posible la versión para la consola gris.

Suikeden II • Konami

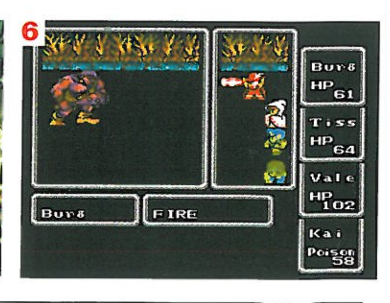
Confirmado ya su lanzamiento para la PlayStation, *Suikoden II* retomará el punto donde se quedó el juego anterior.

FFVII

Sony ya no puede seguir desestimando el número de jugadores que se han pasado de los 16 bits a la PlayStation al saber que esta consola podría albergar las terceras secuelas de algunos títulos de Square. Estos juegos exhiben un minucioso nivel de calidad. Siempre han apostado fuerte por el equipo creativo. Poseen los recursos técnicos para poder explotar al máximo cualquier consola sobre la que funcionen. Y nunca enfatizan un aspecto del diseño de juego por encima de otro: los gráficos, el diseño de personajes, la elaboración del guión y la banda sonora, todos reciben la misma importancia.







En *Breath Of Fire III* de Capcom abundan los héroes con cara de animal no identificado y los secretos.





TOP SECRET

Prepárate para la última cruzada de Nacho Hernández por adiestrarnos en el combate Soul Blade. Hazte con las maniobras de Voldo, Cervantes de León, Seun Han Myong y la empresa final, Soul Edge.

SOUL BLADE

CLAVES PARA LA INTERPRETACIÓN DE LAS INSTRUCCIONES
➡ Pulsa el botón direccional derecho una vez.
⬅ Pulsa el botón direccional izquierdo una vez.
⬇ Pulsa el botón direccional inferior una vez.
⬆ Pulsa el botón direccional superior una vez.
CUADRADO Pulsa el botón CUADRADO una vez.
TRIÁNGULO Pulsa el botón TRIÁNGULO una vez.
X Pulsa el botón X una vez.
CÍRCULO Pulsa el botón CÍRCULO una vez.

+ (signo más). Indica que las instrucciones que se hallan a ambos lados de este signo se deben ejecutar a la vez.
, (coma). Indica que las instrucciones a ambos lados deben ejecutarse una después de otra.
(sostenido). A continuación de una flecha de dirección significa que debes mantener apretada la tecla correspondiente. Por ejemplo:
➡ ➡ # activa al desplazamiento en carrera.

Las letras A, M y B señalan golpes altos, medios y bajos respectivamente.

N Indica posición neutral. Indica que no se debe pulsar ningún botón direccional.













AS Adversario en el suelo.
mC *Minor Counter*, es decir, contraataque leve.
MC *Major Counter*, es decir, contraataque severo.
RP Remate de Pie. En la exposición de los combos de los personajes, la presencia de estas siglas entre paréntesis en medio de una secuencia de movimientos señala que el comando siguiente ejecuta un remate de pie.

Ataque pospuesto
Esta expresión matiza las instrucciones —contenidas en las tablas— para la ejecución de un ataque precedido de movimiento 3-D. Recomienda que, con fines tácticos, se pruebe a dejar pasar un segundo antes de pulsar el botón de ataque.
NOTA: Las secuencias de movimientos están escritas para el luchador que mira a la derecha. Cuando tu luchador mire a la izquierda, invierte los mandos.

VOLDO

Golpes

Comando	Altura golpe	Lesión golpe	Desperfectos arma por golpe	Comentarios
□	A	18	7	
△	M	25	7	
○	A	25	0	
⬇+□	B	16	6	
⬇+△	M especial	31	8	
⬇+○	B	0 20	0	
⬇⬆□	M	44	6	**Ataque pospuesto**
⬇⬆△	M	39	6	**Ataque pospuesto**
⬇⬆○	B	24	0	**Ataque pospuesto**
⬇⬆⬅□	M	46	8	**Ataque pospuesto**
⬇⬆⬅△	M	30	6	**Ataque pospuesto**
⬇⬇□	M	44	6	**Ataque pospuesto**
⬇⬇△	M	39	6	**Ataque pospuesto**
⬇⬇○	B	24	0	**Ataque pospuesto**
⬇⬇⬅□	M	46	8	**Ataque pospuesto**
⬇⬇⬅△	M	30	6	**Ataque pospuesto**
○+X	-	65	-	**Agarre**

△+X	-	70	-	Agarre
□+X o ○+X	-	78	-	Agarre por la espalda
↓↘→ △+X		98	-	Agarre
↓ (N) □	M especial	38	7	
↓ (N) △	M especial	40	7	
↓ (N) ○	M	40	0	
□ □	A A	18 20	7 7	
□ □ △	A A M	18 20 27	7 7 6	
□ △	A M	18 21	7 6	
□ △ □	A MM	18 21 27	7 6 6	
□ ↓ △	B	17	4	
□ ○	A M	18 27	7 0	
→+□	A	18	6	
↘ □	M	46	8	
←+□	A	25	7	
←+□ □	A A	25 28	7 7	
↙+□	B	16	4	
↙+□ □	B B	16 16	4 4	
↙+□ □ □	B B B	16 16 16	4 4 4	
↙+□ □ □ □	B B B A	16 16 16 48	4 4 4 0	
↙+□ □	B A	16 48	4 0	
△ △	M M	25 25	7	
△ △ △ △ △	M M M M M	25 18 18 18 18	7 6 6 6 6	
→+△	A	28	7	
↘ △	M	30	6	
←+△	M	29	7	
↙+△	M	30	6	
↙+△ △	M M	30 30	6 6	
→ → △	M	70	0	
→+○	M	25	0	
↘ ○	M	25	0	
↙+○	B	20	0	
↗ ○	M	28	0	
□+△	M	40	8	
← □+△	M	43	10	
↓ □+△	B	38	8	
→ → □+△	M	40	8	
→ → □+△ ○	M M	40 24	8 0	
→ → □+△+○	M	30	10	
→ → □+△+○ ○	M M	30 43	10 0	
□+○	A A	50 36	10 0	
□+X	B	32	0	De espalda al contrincante
□+X ↑+△	B sin nivel	32 46	0 0	De espalda al contrincante
↓↘ □ + △	A	55	6	
↓ □+○	B	45	8	De espalda al contrincante
↓↗←	-	-	-	Para dar la espalda al contrincante
↘ □ □ □	-	6 6 8	-	Remate de pie
↓↘ → ○	Super	130		No bloqueable
□+△+○ ↑↓ □+○	M	70 60	20-0-0-0-0-0-0-0	Critical Edge

Combos

Voldo no es, a primera vista, un luchador atractivo. Sus habilidades no parecen extraordinarias, sus golpes son extraños y no se mueve con elegancia. Se tarda un tiempo en acostumbrarse a él; sin embargo, en buenas manos puede convertirse en un rival imbatible. Este no es personaje que despliegue demasiados combos —a causa de su altura y corpulencia—, pero los que posee no están nada mal.

Si ↘ △ es *MC* sigue con → → △

Si ↗ □ es *MC* sigue con ↘ △ (RP) ↘ □ □ □

Si ↗ □ es *MC* sigue con □ □ △ (RP) ↘ □ □ □

→ → □+△+○ ↓↘→ △+X

→ → □+△+○ ↗ □

Estrategias

Sí, es cierto, Voldo tiene escasos combos, pero no son moco de pavo. Por



ejemplo, → → □+△+○ es una pirueta con la que golpeas al contrincante y lo dejas sin sentido unos instantes, el tiempo suficiente para acabar con él. Aplica en este caso el más fulminante de los golpes de Voldo: ↓↘→ △+X. Es una estrategia difícil, pero merece la pena intentarla porque no consume excesiva energía. Voldo, al igual que Li Long, es un luchador que puede sorprender al rival con muchos de sus golpes. Utilízalos, como siempre, cuando el contrincante haya finalizado su golpe y estés seguro de avanzarte a él en el contraataque. El golpe perfecto es (□+○); con él agotarás buena parte de la energía del contrario sin excesivo esfuerzo.

CERVANTES DE LEÓN

Golpes

Comando	Altura golpe	Lesión golpe	Desperfectos arma por golpe	Comentarios
□	A	20	8	
△	M	22	6	
○	A	27	0	
↓+□	B	22	6	
↓+△	M especial	36	7	
↓+○	B	18	0	
↓↑ □	M	46	6	Ataque pospuesto
↓↑ △	M	40	6	Ataque pospuesto
↓↑ ○	B	22	0	Ataque pospuesto
↓↑↘ □	M	30	7	Ataque pospuesto
↓↑↘ △	M	35	7	Ataque pospuesto
↓↓ □	M	46	6	Ataque pospuesto
↓↓ △	M	40	6	Ataque pospuesto
↓↓ ○	B	22	0	Ataque pospuesto
↓↓↘ □	M	30	7	Ataque pospuesto
↓↓↘ △	M	35	7	Ataque pospuesto
□+X	-	70	-	Agarre
△+X	-	80	-	Agarre
□+X o △+X	-	90	-	Agarre por la espalda
↓ (N) □	M especial	36	8	Inicio agachado
↓ (N) △	M especial	32	5	Inicio agachado
↓ (N) ○	M	31	0	Inicio agachado
□ □	A A	20 22	8 7	
□ □ □	A A A	20 22 30	8 7 7	
□ □ ↓ □	A A B	20 22 30	8 7 7	
□ □ △	A A M	20 22 54	8 7 7	
→+□	A	30	9	
→+↓ □	M	30	7	
↓+□	B	22	6	
←+↓ □	B	40	7	

Edición oficial española de **PlayStation** Magazine

△△	M M	22 19	6 6	
△△△	M M M	22 19 54	6 6 7	
△△↓□	M M B	22 19 30	6 6 7	
↖△	M especial	35	7	
→+△	M	15	7	
→+△△	M M	15 15	7 7	
→+△△△	M M M	15 15 48	7 7 7	
↓+△	M especial	36	7	
←←#△	M	68	7	
←→#△	M	36	7	
□↖□	A M	27 32	0 0	
□←□	A A	27 36	0 0	
→+□	A	30	0	
↓+□	B	18	0	
←+□	A	29	0	
↙□	A	24	0	
→→□	A	45	0	
□+△	M	28	3	
→□+△	M	30	4	
↖□+△	M	30	7	
↙□+□	B	32	0	
→→□+△	M	41	7	
→→△+□	M	37	0	
→↓↖△	M	60	7	
↓↙←△	M	34	7	
↖□+△	-	20	-	**Remate de pie**
↙□+△	Súper	70	-	**No bloqueable**
□+△+□				
→↓↖□+□	M	70 59	20-0-0-0-0-0-0-0	**Critical Edge**

Combos

Cervantes es un luchador de crueldad ilimitada. Sus combos, aunque escasos, son terriblemente efectivos. No posee un especial dominio en cuanto a combos aéreos; lo suyo es matar en tierra firme.

Si ↖△ es *MC* sigue con → ↓ ↖△ (RP) ↖□+△

Si ↖ ↖△ es *MC* sigue con □□□ (RP) ↖□+△

Si ↖ ↖△ es *MC* sigue con □□△ (RP) ↖□+△ (este combo sólo será efectivo con un luchador ligero y un montón de buena suerte)

Si ↖△ es *mC* sigue con ↖□+□ (RP) ↖□+□

Estrategias

Por algo decíamos que el señor Cervantes tiene grandes dificultades para poner en práctica los combos aéreos. En cambio, es un magnífico luchador terrestre que acomete impresionantes ataques y de espectacular dureza. Los combos típicos, como □□△ o □□↓□, son altamente efectivos para desmenuzar al contrario. Utiliza también su golpe «de amago»: ↓↙←□. Prepara la posición antes de golpear y lánzate cuando gustes. Es el mejor modo de engañar al enemigo.









SOUL EDGE

Golpes

Comando	Altura golpe	Lesión golpe	Desperfectos arma por golpe	Comentarios
□	A	20	8	
△	M	22	6	
□	A	27	0	
↓+□	B	22	6	
↓+△	M especial	36	7	
↓+○	B	18	0	
↓↑□	M	46	6	**Ataque pospuesto**
↓↑△	M	40	6	**Ataque pospuesto**
↓↑□	B	22	0	**Ataque pospuesto**
↓↑↖□	M	30	7	**Ataque pospuesto**
↓↑↖△	M	35	7	**Ataque pospuesto**
↓↓□	M	46	6	**Ataque pospuesto**
↓↓△	M	40	6	**Ataque pospuesto**
↓↓○	B	22	0	**Ataque pospuesto**
↓↓↖□	M	30	7	**Ataque pospuesto**
↓↓↖△	M	35	7	**Ataque pospuesto**
□+X	-	70	-	**Agarre**
△+X	-	80	-	**Agarre**
□+X o △+X	-	90	-	**Agarre por la espalda**
↓(N)□	M especial	36	8	**Inicio agachado**
↓(N)△	M especial	32	5	**Inicio agachado**
↓(N)□	M	31	0	**Inicio agachado**
□□	A A	20 22	8 7	
□□□	A A A	20 22 30	8 7 7	
□□↓□	A A B	20 22 30	8 7 7	
□□△	A A M	20 22 54	8 7 7	
→+□	A	20	9	
↖□	M	30	7	
↓+□	B	22	6	
↙□	B	40	7	
△△	M M	22 19	6 6	
△△△	M M M	22 19 54	6 6 7	
△△↓□	M M B	22 19 30	6 6 7	
↖△	M especial	35	7	
→+△	M	15	7	
→+△△	M M	15 15	7 7	
→+△△△	M M M	15 15 48	7 7 7	
↓+△	M especial	36	7	
←←#△	M	68	7	
→→#△	M	36		
○↖□	A M	27 32		
□←□	A A	27 36		
→+□	A	30		
↓+□	B	18		
←+○	A	29		
↙○	A	24		
→→#○	A	45		
□+△	M	33		
→□+△	M	30		
↖□+△	M	30		
↙□+○	B	44		
→→#□+△	M	41		
→→#△+○	M	37		
→↓↖△	M	60		
↓↙←△	M	34		
←→□	B	33		
□+△	M	28		
□+△△	M M	28 19		
□+△△△	M M M	28 19 54		
□+△△↓□	M M B	28 19 30		
←→	sin nivel	-	-	
←□+△	M	44		
↖□+△	-	20	-	**Remate de pie**
↙□+△	Súper	70	-	**No bloqueable**
□+△+○↓↖→□+△+○	M	70 94	20-0-0-0-0-0-0-0	**Critical Edge**









Combos

Soul Edge, la espada que poseyó Cervantes, toma forma cuando éste es vencido. Básicamente, sus combos son los mismos, más algunos extra:

Si ↙○ es *MC* sigue con ↙△ (RP) ↙□+△

Si ↙△ es *MC* sigue con □□□ (RP) ↙ +△

Si ↙○ es *MC* sigue con □□△ (RP) ↙□+△ (este combo sólo podrás aplicarlo con un luchador ligero y mucha suerte)

Si ↙○ es *mC* sigue con ↙□+○ (RP) ↙□+○

Si ↙△ es *MC* sigue con □□ ← □+△

Si ↙△ es *mC* sigue con # □+△

Estrategias

Poco puede decirse de Soul Edge que no se haya dicho ya de Cervantes. El más destacable de sus golpes es ← □+△. En virtud de esta estrategia, Soul Edge desaparece de la vista de su rival para aparecer sobre él instantes después y rebanarle por la mitad. Es un gran movimiento a tener en cuenta cuando te veas en dificultades o estés al borde del *Ring Out*...

SEUNG HAN MYONG

Golpes

Comando	Altura golpe	Lesión golpe	Desperfectos arma por golpe	Comentarios
□	A	15	5	
△	M	18	5	
○	A	26	0	
↓+○	B	18	18	
↓+△	M especial	29	29	
↓+○	B	16	16	
↓↑□	M	45	5	**Ataque pospuesto**
↓↑△	M	39	5	**Ataque pospuesto**
↓↑○	B	29	0	**Ataque pospuesto**
↓↑↙□	M	21	8	**Ataque pospuesto**
↓↑↙△	M	35	9	**Ataque pospuesto**
↓↓□	M	45	5	**Ataque pospuesto**
↓↓△	M	39	5	**Ataque pospuesto**
↓↓○	B	29	0	**Ataque pospuesto**
↓↓↙□	M	21	8	**Ataque pospuesto**
↓↓↙△	M	35	9	**Ataque pospuesto**
□+X	-	60	-	**Agarre**
△+X	-	78	-	**Agarre**
□+X o △+X	-	88	-	**Agarre por la espalda**
↓ (N) □	M especial	21	8	**Inicio agachado**
↓ (N) □△	M especial M	21 46	8 8	**Inicio agachado**
↓ (N) △	M especial	55	7	**Inicio agachado**
↓ (N) ○	M	26	0	**Inicio agachado**
□□	A A	15 15	5 5	
□□○	A A A	15 15 20	5 5 5	
□□↓○	A A B	15 15 35	5 5 5	
□□△	A A M	15 15 49	5 5 3	
→+ □	A	15	7	
↙○	B	15	8	
↙□□	B A	15 21	8 8	
↙□□△	B A M	15 21 46	8 8 8	
↓+○	B	18	6	
←+□	A	56	9	
↗○	B	30	7	
△△	M M	18 18	5 5	
△△□	M M A	18 18 17	5 5 5	
△△□↓○	M M A B	18 18 17 35	5 5 5 5	
△△□△	M M A M	18 18 17 49	5 5 5 3	
→+△	M	18	6	
↙△	M	35	9	
↓+△	M especial	29	6	
↗△	M	15	0	
←+△	M	46	9	
→↓△	M	55	9	
←→△	M	35	0	
○	A	26	0	
○○	A M	26 35	0 0	
○○○	A M A	26 35 35	0 0 0	
○○↓○	A M B	26 35 35	0 0 0	
→+○	A	26	0	
→+○○	A A	26 56	0 9	
→+○△	A M	26 46	0 9	
↙○	M	26	0	
←+○	A	40	0	
←+○↓+○	A B	40 24	0 0	
↗○	B	24	0	
↓+○	B	16	0	
↓+○△	B M	16 46	0 9	
→→#○	M	24	0	
→→#○○	M M	24 26	0 0	
→→#○○○	M M M	24 26 40	0 0 0	
←→○	A	35	0	
□+△	M M	39 57	5 3	
→→#□+△	M	20	3	
→→#□+△△	M M	50 49	3 3	
↗△+○	M A	30 20	2 2	
↓↙→	-	-	-	**Movimiento de avance agachado**
↓↙→□	M especial	21	8	
↓↙→□△	M especial M	21 46	8 8	
↓↙→△	M especial	55	7	
↓↙→○	M	26	0	
↙○	-	20	-	**Remate de pie**
← △+○	Súper	60 55	-	**No bloqueable**
□+△+○ ← ↗↓↙→ △+○	M	77 61	20-0-0-0-0-0-0-0	**Critical Edge**

Combos

Han Myong es una versión mejorada de Hwang, así que sus golpes son muy similares, aunque también los hay nuevos y muy interesantes. Aquí te presentamos algunos de sus combos exclusivos.

Si ↗△ es *MC* sigue con ←→△

Si ↗△ es *MC* sigue con ↙△+○

Si ↗○ es *MC* sigue con ↓+○△

Estrategias

Los combos que con Hwang resultaban en un solo golpe, como →→□+△, con Han Myong derivan en dos, →→□+△△, con lo que arrebatarás mucha más vida a tu rival. Por otra parte, Myong posee una gama mejor y más amplia de patadas que su «precursor», como ○○○ o ○○↓○. Aplícalas y practica variaciones para burlar al contrario.

TOP SECRET

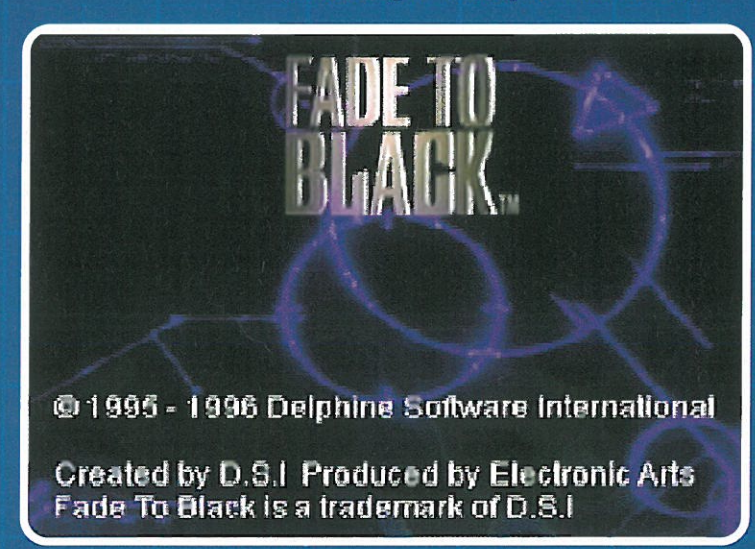
Pasen y vean. Este mes organizamos **un zoco en la sección** para ofertar **todo tipo de género.**



FADE TO BLACK

CONTRASEÑAS

Nivel 01 **CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO**
Nivel 02 **TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, X**
Nivel 03 **X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X**
Nivel 04 **X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO**
Nivel 05 **CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, X, TRIÁNGULO**
Nivel 06 **TRIÁNGULO, X, X, X, X, CÍRCULO**
Nivel 07 **CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X**
Nivel 08 **CUADRADO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO**
Nivel 09 **TRIÁNGULO, X, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO**
Nivel 10 **X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO,TRIÁNGULO, X**
Nivel 11 **CÍRCULO, CUADRADO, X, X, CUADRADO, X**
Nivel 12 **CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, X**
Nivel 13 **X, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, X**
(usa este código si no consigues salvar a la chica)



RALLY CROSS





Introduce estas claves en la tabla de Puntuaciones más Altas o en el espacio reservado al nombre de la Nueva Temporada para activar lo siguiente:

stone **Coches pesados**
feather **Coches ligeros**
float **Baja gravedad**
fat tires **Agrandar tamaño de las ruedas**
no wheels **Los coches flotan**
vet me Wins **La temporada «rookie»**
im a pro **Gana la temporada de veteranos**
noviscous **Sin barro y agua que frenen**
banzai **Desactiva el choque con otros coches**
radbrad **Gravedad real**
spinner **Las ruedas pueden efectuar un giro de 90 grados**

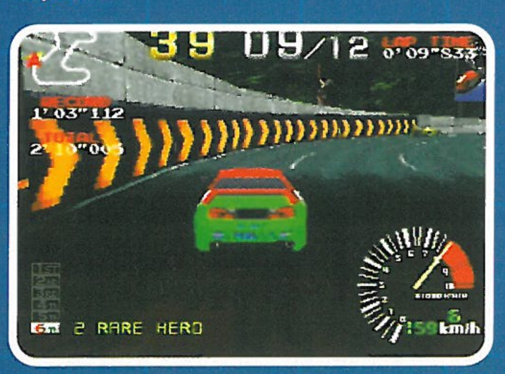
RIDGE RACER



Trucos de la Pantalla
Pulsa y mantén presionados L1 **y** L2**; a continuación usa el** D-pad **para jugar con la bandera.**

Coches Extra
Si terminas Galaga con una puntuación perfecta podrás tener acceso a algunos coches extra.

Pistas Espejo
Una vez comenzada la carrera, da la vuelta y conduce la pista en contradirección. Dirígete hacia la pared de acero y atraviésala; si eres lo bastante rápido pasarás al interior de un reflejo de la pista.





SYNDICATE WARS

Dinero a Mansalva

Introduce como nombre TOTHETOP. Esto te proporcionará dinero a montones y facilitará un poco el juego.

Todas las Armas

Durante la introducción, pulsa: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, X y CÍRCULO. **Si lo has hecho correctamente oirás un disparo. Esto te permitirá el acceso a todas las armas, incluidos los helicópteros y tanques.**



3-D LEMMINGS

Desde sus humildes orígenes como juego de plataformas para Amiga en 2-D, aquí llega *Lemmings* para la nueva generación. Se trata del mismo juego, pero en 3-D, y sigue siendo tan frustrante como siempre. Por lo tanto, este atajo de niveles es muy útil.

Para empezar, escoge en el menú de cualquier nivel «*códigos*» y escribe «LAMPWICK». Después selecciona «*fin*» y pulsa «*play*». Aparecerá un menú para Seleccionar Niveles:

Existen varios códigos para abrir todas las secuencias animadas del juego. Escribe las siguientes contraseñas en los códigos de pantalla:

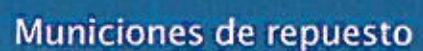
SPCEAAA
EGYPTAAA
ARMYAAA
MAZEAAA



CONTRA: LEGACY OF WAR

Los títulos de *Contra* para Super Nintendo cosecharon fama de difíciles, algo que no ha cambiado en absoluto en el caso de la versión para PlayStation. Por fortuna, sabemos de ciertos trucos que te harán la vida más fácil.
Debes introducir todos los códigos en la pantalla inicial:

Selección de arma	**L2, R2, L1, R1, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA.**
Arcade Bambú	**R2, R1, DERECHA, IZQUIERDA, L1, L2.**
Bamboo gyrus	**L2, L1, IZQUIERDA, DERECHA, R1, R2 .**
Unlimited continue	**R2, R1, L1, L2, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA.**
Movie player	**L2, L1, R1, R2, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA**



ID4

Hemos recibido todo tipo de trucos para *Independence Day*, pero sin lugar a dudas éste se lleva la palma:

Opciones secretas

Selecciona la pantalla Opciones e introduce como nombre Mr Happy. Dirígete a la pantalla de Menú Principal y pulsa IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ABAJO. Esto te proporcionará los siguientes códigos:

Elige tu ciudad

Introduce el código de Opciones Secretas, y en la pantalla de Contraseña escribe «FOX ROX». Esto permite elegir la ciudad del menú de Opciones.

Invencible

Introduce el código de Opciones Secretas y escribe «GO POSTAL» en la pantalla de Contraseñas. Con ello podrás elegir la modalidad invencible en el menú de Opciones.

Opciones adicionales

Escribe «TOURIST» como contraseña en la pantalla Opciones. Sal de la pantalla y en la Pantalla Selección de Juego pulsa rápidamente IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, ABAJO. Esto te da acceso al menú de trucos en el que podrás cambiar a las opciones adicionales.

Contraseñas

DBJHJ - Washington	**RBDHY - Tokio**
GBDHP - Nueva York	**T59MX - Oahu**
NBDHG - París	**Z99MZ - Las Vegas**
LBDG6 - Moscú	**399MH - Nave nodriza**

TWISTED METAL 2

Obtendrás los coches secretos en *Twisted Metal 2* si te diriges a la pantalla de selección de coches y escribes los códigos que aparecen a continuación. Si escribes el código correctamente oirás una explosión.

Subalterno	**L1, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA**
Diente Dulce	**ARRIBA, L1, TRIÁNGULO, DERECHA**



DISRUPTOR

Por ahora, *Disruptor* es uno de los clones de *Doom* más apasionantes y llenos de acción que conocemos, pero cargarlo es frustrante. Los códigos que te indicamos te irán como anillo al dedo:

Municiones de repuesto

Mientras juegas, pulsa SELECT para acceder al modo Mapa y pulsa después L1 para desconectar el tiempo real. A continuación, introduce X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X.

Recargar vida

Pulsa SELECT mientras juegas para acceder al modo Mapa y ahora pulsa L1 para desconectar el tiempo real. Después introduce TRIÁNGULO, X, X, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO.

Aquí encontrarás jugosas claves para sacar partido a algunos de los títulos de más reciente factura, facilitadas por el Club Otakus de Terrassa (Barcelona). Si surge algún problemilla o duda, puedes contactar con ellos en el número de teléfono (93) 731 42 71.

LOST VIKINGS 2

Estos códigos te abrirán las puertas a las distintas pantallas de tan estupendo juego de rompecabezas.

1. NTRO
2. ISTS
3. ENDS
4. TRSH
5. SWIM
6. WOLF
7. BRAT
8. BOMB
9. WZRD
10. BLKS
11. TLTP
12. GYSR
13. BESV
14. RETO
15. DRNK
16. YOVR
17. OVAL
18. TINE
19. DARK
20. HARD
21. HRDR
22. LOST
23. OBOY
24. HOME
25. SHCK-SHOCK
26. TNNL-TUNNEL
27. HELL
28. ARGH
29. BADD

TIME COMMANDO

¿Está tu energía en números rojos? Para recuperarla «toda, toda y toda» te bastará con pulsar PAUSE y situarte sobre el rótulo SOUND FX. Ahora continúa con: X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, X.
Si has seguido el proceso correctamente, comprobarás que la barra de energía del protagonista se ha repuesto por completo.
En caso de que te interese acceder a un nuevo modo de juego, sólo tienes que teclear en la pantalla de Password la palabra COMMANDO.



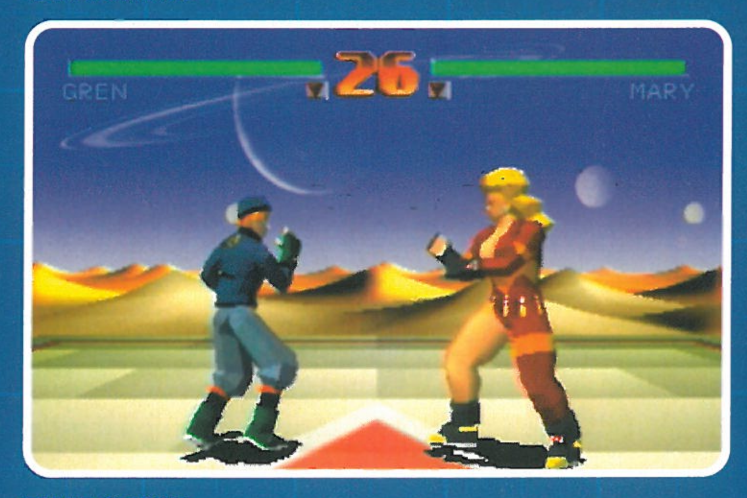


HARDCORE 4 X 4

Atrévete a introducir las siguientes claves en la opción EDIT NAMES:
MAINLINE: Con esta clave obtendrás paso directo al vehículo denominado MOTHER.
RAINFROG: Provoca una apocalíptica lluvia de ranas de la que no nos hacemos responsables.

TOBAL 2

«Estos muñecos ya me están cansando.» Pues, nada: a cambiar de *look* se ha dicho. Tórnalos gigantes o enanos a placer pulsando R1 o L1 respectivamente una vez los hayas seleccionado en el combate.



TIME CRISIS

Menú secreto

No, no estamos hablando de suculentos platos de confidencial receta. Dispara dos veces en la letra «r» y dos veces más en el signo «+» que aparecen en la palabra «crisis». Accederás al auténtico menú secreto de este grandioso *shoot 'em up*.

SOVIET STRIKE

Sabemos cómo eres: un tramposo redomado. Pero nos caes bien, así que te diremos cómo llegar a la inmortalidad y obtener armas sin fin:
THEBIGBOYS
GHANDI
ANGRYLOCAL



AHORA TIENES
UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD
ACE COMBAT 2
EL ÚLTIMO SIMULADOR DE VUELO
namco
Todo el PODER en tus MANOS
Compatible con neGcon
Exclusivo para PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
SONY
PlayStation

Cartas

feedback, *PlayStation Magazine*, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona.



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

Fotogramas en la oscuridad

Como muchos aficionados a los videojuegos, esperé con impaciencia la aparición de *ISS Pro* de Konami y, por supuesto, vuestro análisis. Aunque la crítica era bastante precisa, no se puede decir lo mismo de las imágenes que la acompañaban. De las 20 publicadas, sólo dos mostraban el ángulo desde el que se juega. El resto eran capturas de repeticiones pasadas por el zoom de acercamiento, todas muy bonitas. Estoy seguro de que no fui el único lector que pensó que el ángulo mostrado no tenía nada que ver con el modo de juego y de que la estructura básica (superjugable) del clásico SuperNintendo y Deluxe se había eliminado en favor de una monstruosidad tridimensional de 32 bits. Por suerte, hice caso de los elogios y la nota que le habíais concedido y me compré el juego, que iba acompañado de un fabuloso plano lateral que hacía justicia al 9 sobre 10 obtenido.

Pero, vaya: podríais haber avisado.

Jordi García
Barcelona

Está bien, quizás nos dejamos llevar por el encanto visual de los jugadores de *ISS Pro*. Pero no podrías haber apreciado el uniforme de los equipos en el plano lateral desde el que se juega, por eso usamos primeros planos. Desde luego, tal y como dices, a costa del «auténtico» aspecto del juego. Mil perdones.

Preguntas varias

1. He oído que el mejor juego de estrategia de todos los tiempos, *Civilisation 2*, va a salir para Saturn antes de que acabe el año. ¿Sabéis si habrá una versión PlayStation?
2. ¿Qué ha pasado con *Star Control*? El juego estaba en proceso de fabricación, pero no he sabido nada más.

José Bruyel
Palencia



ISS Pro, desde la fiel perspectiva lateral.

1. **La respuesta más corta y adecuada es «no». Lo sentimos. Es un juego estupendo.**
2. ***Star Control* ya ha aparecido para PC. Es extraño, sí, pero su producción para PlayStation no está en agenda.**

1. ¿Cuántas secciones tiene *Monster Truck*?
2. ¿Cuándo va a salir *Tekken 3*?
3. ¿El arma de luz Predator es compatible con todos los juegos?
4. He oído que *Tekken 3* será para cuatro jugadores y que se pueden enlazar dos consolas PlayStation y jugar por equipos. ¿Es cierto?

Miguel Ángel Rabal
Madrid

1. ***Monster Trucks* consta de tres secciones: carreras por circuitos, resistencia en campo a través (un poco como hacer marcha de orientación, sólo que conduciendo un camión) y choque de automóviles.**
2. **Por desgracia, no habrá una versión para PlayStation, sólo para Saturn. ES BROMA, pero tendrás que esperar hasta el año que viene.**
3. **No, funciona con *Area 51* y *Die Hard Trilogy*, pero no es compatible con *Time Crisis*. Para este juego necesitas el arma superior de Namco.**
4. **No sabemos nada de esa opción.**

1. ¿Habrá una versión PlayStation de *Championship Manager 2*?
2. ¿Dónde se puede conseguir *Syndicate Wars*?

Manuel Vila
Valladolid

1. **Dentro de un tiempo saldrá una versión PlayStation de *Championship Manager 2*. Los codificadores siguen trabajando duro en la logística, con eso de que la consola no lleva teclado. (Faltaría más.)**
2. **¿Y si pruebas en las tiendas especializadas?**

En la misión 2 de *The City Of Lost Children*, la directora me pide que vaya a la casa de Loan Shark. Cuando uso la pequeña campana que hay frente al guardián del muelle sólo consigo herirle, pero no quitarlo de en medio, y no puedo seguir hacia arriba. ¿Podéis decirme qué he olvidado hacer?

Ángela Morán
Madrid

¿Has recogido el borrador de la pizarra y la bolsa de canicas de las estanterías antes de salir de la clase? ¿Has llenado las dos botellas vacías para luego emborracharte? Dos pistas que tal vez te sirvan de ayuda...

1. La PlayStation de mi amigo salta con la mayoría de juegos, pero cuando la coloca al revés sobre un cojín, no salta nada. Quisiera saber por qué pasa esto, si puede fijarse y si es seguro jugar de esa manera.
2. ¿Es cierto que *Tobal 2* no va a salir en Europa?

José Ángel Vicedo
Granada

1. **Es una de esas cosas que pasan. A veces, nuestras pequeñas tienen mal genio. En todo caso, no es peligroso para la salud, si es a eso a lo que te refieres.**
2. **Triste es decirlo, pero por el momento no parece que vaya a aparecer *Tobal 2* en Europa. Es un buen juego. De momento, reza tus oraciones, a ver si hay suerte y Sony se desmarca publicándolo por estas tierras.**

Hace poco se me cayó la PlayStation al suelo y se rompió la parte de arriba de la caja. ¿Podéis decirme dónde puedo conseguir una caja de recambio y cuánto cuesta?

Alberto Carrillo
Zamora

Llama a Sony al teléfono 902 102 102.



Mucho más



que un juego















El nuevo juego de Rol de Playstation contiene 3 CDs Más de 60 horas de juego y un montón de personajes y sorpresas.

7.490

Versión en castellano.

Cómpralo en CENTRO MAIL

ÁLAVA
- **Vitoria-Gasteiz** C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
- **Alicante** C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
- **Benidorm** Av. de los Limones. Edif.Fuster-Júpiter
- **Elche** C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
- **Gijón** Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BARCELONA
- **Barcelona** • C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
  • C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
  • C/ Sants, 17 ✆296 69 23
- **Badalona** • Olof Palmer, s/n ✆465 68 76
  • C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
- **Manresa** C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
- **Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆796 07 16
- **Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
- **Burgos** C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CÓRDOBA
- **Córdoba** María Cristina, 3 ✆48 66 00

GIRONA
- **Girona** C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29
- **Palamós** C/ Enric Vincke, s/n ✆60 16 65 NUEVO CENTRO

GRANADA
- **Granada** C/ Martinez Campos, 11 ✆26 69 54

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
- **La Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

LAS PALMAS DE G.CANARIA
- **Las Palmas de GC** C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
- **Las Palmas de GC** C.C La Ballena NUEVO CENTRO

MADRID
- **Madrid** • C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
  • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
  • C.C La Vaguada. Local T-038. ✆378 22 22
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
- **Alcobendas** C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆652 03 87
- **Alcorcón** C/ Cisneros, 47 ✆643 62 20
- **Las Rozas** C.C. BurgoCentro NUEVO CENTRO
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
- **Torrejón de Ardoz** C.C. ParqueCorredor NUEVO CENTRO

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MALLORCA
- **Palma de M.** • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
  • C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

MURCIA
- **Murcia.** C/ Pasos de Santiago, s/n. Edif. Condestable NUEVO CENTRO

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
- **Vigo** Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆46 34 62

SEVILLA
- **Sevilla** C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
- **Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
  • C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
- **Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆464 97 03

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆976 21 82 71
  • C/ Antonio Sangenis, 6 ✆976 53 61 56

ARGENTINA
- **Buenos Aires** San José, 525 ✆371 13 16

Conéctate con nosotros: pedidos@centromail.es

o pídelo en el teléfono





Inserta nuestro CD en tu PlayStation y arrolla con tus conductor de rallies o tu piloto de carreras. No importa si tu superficie ideal es la tierra o el agua, porque podrás disfrutar de una y otra con nuestras demos de *FI '97 y Rapid Racer*. Pero si lo que quieres es gozar de una excelente aventura de acción, te recomendamos que te pongas al volante de *Nightmare Creatures*. Y hay por aquí un par más de regalitos...

Formula 1 '97

[1] No nos sorprende que este piloto entre en meta en el puesto 22. [2] Impresiona el cuidado con que se han tratado hasta los ínfimos detalles de los gráficos de *F1 '97*. [3] Un ejemplo de pésima conducción. [4] Con lluvia es más arriesgado conducir. [5] ¡El ganador!



■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Simulador de carreras**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

No nos cabe la menor duda de que *F1 '97* se encuentra entre las mejores novedades de software del presente año. Aún no hacía dos meses que se había lanzado el primer juego y ya estábamos recibiendo cartas y llamadas pidiendo detalles de la secuela. Por fin *F1 '97* ha tomado la última curva y ha alcanzado la recta final. Es bastante más sofisticado que el anterior, y los diseñadores han aprovechado el modo «alta resolución» de PlayStation para todos los gráficos del juego. Además de las mejoras gráficas (y hay muchísimas) se han efectuado cambios en la jugabilidad para conseguir que el título sea más real que nunca.

Las diferencias entre el modo Arcade y Grand Prix están también más claras, con dos estilos de carrera muy distintos. En el modo Arcade, puedes pegarte a las curvas y abalanzarte contra las vallas sin miedo a que un pequeño golpe te deje con la partida en la boca. Bueno, atrévete a hacerlo en el modo Grand Prix y se te acabará la carrera en un abrir y cerrar de ojos. Además, puedes variar la dificultad del juego gracias a las múltiples opciones, desde «golpe/desactivado» hasta averías reales (es de lo más deprimente ver cómo se termina la gasolina cuando se está a un paso de la bandera cuadriculada).

Con nuestra demo, podrás pilotar el modelo Benetton en el modo Arcade surcando el famoso circuito de Silverstone.



Una vez transcurridos 90 segundos, la demo regresa a la pantalla de menú. Puedes controlar el coche con el joystick o con un NegCon.

■ Controles

← Giro a la izquierda

→ Giro a la derecha

START **Pausa**

□ **Frenar**

✕ **Acelerar**

L o R **Cambio de vista**

■ Características adicionales

La versión completa del juego ofrece información acerca de todos los pilotos (menos la de Villeneuve, no sabemos por qué razón), de todas las pistas (con un par de extras como medida a elogiar), sin mencionar el control del pad analógico, sonido Dolby Sorround, pantalla partida y opción dos jugadores.

■ Información adicional

Si te diriges a la página 52 de este mismo número, podrás echarle una ojeada a nuestra reseña, en la que *F1 '97* consigue sin grandes sorpresas un nueve sobre 10.

Rapid Racer




La imitación del movimiento del agua es una de las mejores características de *RR*.

■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Carrera acuática**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

A juzgar por los lanzamientos anteriores de este equipo de desarrolladores, *Porsche Challenge* y *Total NBA '97*, es lógico pensar que *Rapid Racer*, un título de carreras pasadas por agua, sea también un éxito. Sus creaciones anteriores recibieron una puntuación muy alta en nuestras páginas. *Total NBA '97* está considerado como el mejor juego de baloncesto en cualquier plataforma.

Desde tiempos inmemoriales, los juegos de carreras son simplemente eso, juegos de carreras, en los que, en ocasiones, los programadores cambian el asfalto de la pista por el azul del agua por aquello de cambiar de aires. En el caso de *Rapid Racer*, sin embargo, los programadores han descubierto cómo producir efectos de agua muy realistas, la corriente del río no sólo fluye arriba y abajo, sino también de lado a lado creando unas olas increíbles. ¿En cuántos juegos te estrellas contra otros conductores, o la corriente te conduce como si de un monigote se tratase contra los acantilados traicioneros?

La demo te permitirá jugar las 18 primeras pistas.

De igual modo que *Porsche Challenge* resultó ser mejor que la primera demo jugable que te ofrecimos, *Rapid Racer* es más rápido que esta demo. A lo mejor al principio no resulta un juego fácil, pero es cuestión de práctica.

■ Controles

← Izquierda

→ Derecha

START Pausa

✕ Acelear

□ or ○ Motores traseros

△ Turbo (después de haber conseguido una boya verde)

L1 R1 o L2 R2 Curvas cerradas

■ Características adicionales

El juego completo se caracteriza por tener un generador fractal que crea unas 250.000 variaciones de pistas.







En imagen estática no se nota, ya lo sabemos, pero con el juego en marcha, la sensación de surcar las aguas es absolutamente real en pantalla, en serio.

Nightmare Creatures



Un colaborador de *PSM* visto la noche después del día anterior.

■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Aventura de acción**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Estamos en 1834 y los habitantes de Londres malviven aterrorizados por unos monstruos horribles que atacan al primero que encuentran por las oscuras y peligrosas calles de la ciudad.

El héroe, Ignatius Blackward, descubre el secreto de estos monstruos cuando un anónimo deposita en su puerta un libro escrito en 1666 por Samuel Pepys. El libro le revela una fórmula arcaica que transforma materia inerte en demonios salvajes.

Puede decirse que *Nightmare Creatures* es un cruce entre *Resident Evil* y *Tekken 2*. Te convierte en Ignatius Blackward, un buen hombre, o en Nadia F, que ha jurado vengar la memoria de su padre, asesinado por el líder de la Fraternidad, Adam Crowley. Al igual que en *Resident Evil*, ambos personajes tienen sus propias ventajas. Ignatius es un personaje completo, perfecto para los jugadores principiantes, mientras que Nadia debe usarse sólo cuando se está un poco más familiarizado con el juego, ya que sus movimientos pueden resultar en ocasiones difíciles de realizar. El primer nivel, incluido en la demo, da comienzo de forma bastante fácil, pero la dificultad va en aumento tras unos cuantos monstruos.

■ Controles

↑ Correr hacia delante

↓ Saltar hacia atrás

← Giro a la izquierda

→ Giro a la derecha

START Pausa

L1 Deslizarse a la izquierda

R1 Deslizarse a la derecha

L1 + R1 Dar la cara al atacante

L2 + ← o → Armas especiales

R2 Uso de armas especiales

□ Golpe de luz

↑ + □ Golpe duro

○ Defender

✕ Patada suave

↑ + ✕ Patada dura

△ Salto corto

↑ + △ Salto largo

↑ + ✕ + □ Golpe del arma que se empuña

■ Características adicionales

Nightmare Creatures posee una magnífica animación basada en captura de movimiento que transcurre al trepidante ritmo de 30 cuadros por segundo. ¡Ah! y, ¿hemos mencionado que funciona con el nuevo pad analógico?

■ Información adicional

En el *PSM* del mes que viene publicaremos un PlayTest de *Nightmare Creatures*.



***Nightmare Creatures* se ha descrito como un cruce entre *Tomb Raider* y *Resident Evil*.**

Fantastic Four

Ante todo mucha calma
Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz un *reset* y cárgalos de nuevo en tu PlayStation.

EDITOR	New Software Center
GÉNERO	*Beat 'em up*
PROGRAMA	Demo jugable

La licencia de un cómic o de una película suele resultar en un juego pobre basado en el reclamo de personajes o actores famosos. Probe es uno de los pocos desarrolladores fiables que pueden hacer el milagro de convertir una licencia en un buen título, como sucede con *Die Hard Trilogy* y *Alien Trilogy*. Por lo tanto, tenemos buenas expectativas para la última reencarnación, basada en *The Fantastic Four* (*Los cuatro fantásticos*), los superhéroes de *Marvel Comics*.

Podemos ver las cuatro caras conocidas de la Cosa (*Thing*), la Antorcha Humana (*Human Torch*), la Mujer Invisible (*Invisible Woman*) y el Sr. Fantástico (*Mr. Fantastic*). La demo te dará cancha para jugar la primera parte de la batalla contra los pequeños moloides (se liquidan con un par de bofetadas) y las criaturas dragonoides rosas y enormes (cuidado con su aliento paralizador, ¡eghss!)..



Los personajes de *Fantastic Four* se basan en los héroes de cómic de Marvel. Otros protagonistas que aparecen son la Cosa *(Thing)*, la Antorcha Humana *(Human Torch)*, la Mujer Invisible *(Invisible Woman)* y Sr. Fantástico *(Mr. Fantastic)*.

CONTROLES

- ↑ **Entrar en lapantalla**
- ↓ **Salir de la pantalla**
- ← **Caminar hacia la izquierda**
- → **Caminar hacia la derecha**
- ← ← o → → **Aumento de energía**
- START **Pausa**
- ✕ **Saltar**
- ○ **Bloquear**
- □ **Ataque 1 (2 veces para cambiarlo)**
- △ **Ataque 2 (2 veces para cambiarlo)**
- **Cuando el enemigo está en la retaguardia, ataque hacia atrás 1 ó 2**
- R1 **Lanzar**
- L2 **Lanzar dentro de la pantalla**
- L1 **Lanzar fuera de la pantalla**
- R2 + ↑ ↓ **Recoger y lanzar objetos**

Características adicionales
Además de luchar con los hombres Mole, *Los cuatro fantásticos*, en su batalla por liberar al mundo de los maníacos, tendrán que vérselas con tipos como Psychoman y el Dr. Doom en cinco niveles enormes. Si cuentas con bastantes amigos y un Multi-Tap, puedes jugar con los cuatros personajes; si no, juegas sólo con uno, mientras el resto lucha a tu lado como zánganos virtuales. Muy hábil.

Información adicional
Los cuatro fantásticos aparece como PrePlay en este número de *PSM*, en la página 40. En pocas palabras, tiene una pinta... Acertaste: fantástica.



***Fantastic Four* te remonta a los viejos tiempos de los *beat 'em up* de *scroll*, que se jugaban en consolas de 16 bits.**

Rosco McQueen

EDITOR	Sony
GÉNERO	Plataforma de acción
PROGRAMA	Demo jugable

Cuando piensas en el tipo de profesionales que pueblan los mejores videojuegos, te asaltan la memoria soldados de elite, pilotos de cazas, policías galácticos y periodistas (no, claro, se nos ha ido el santo al cielo), pero jamás piensas en bomberos. No es que no hagan un buen trabajo, pero nunca parece que son buenos héroes; fíjate en *Backdraft*, por ejemplo, que está basado a medias en la película catastrofista de 1970 llamada *El coloso en llamas*. Por algún motivo que sólo conocen los guionistas, el malo, Sylvester T. Square, decide quemar su rascacielos, de piso en piso, con nuestro héroe siempre cerca de las llamas. El juego tiene un cierto aire a *Tomb Raider*, con la cámara apoyada sobre el hombro de Rosco, mientras combates las llamas enardecidas.

Características adicionales
El juego se desarrolla en 15 niveles de la Torre X, en pisos como el gimnasio, el parking y los apartamentos. Rosco, que con la manguera no tiene ni para empezar, puede echar mano a bombas de agua, CO2 y un hacha enorme.

Información adicional
Para más detalles, consulta la página 40 del número 9 de *PlayStation Magazine*, donde podrás leer nuestro PrePlay de este innovador juego de plataformas.





Un juego de plataformas con un aspecto de fábula. No te pierdas las aventuras de nuestro amigo Rosco.

EL MES QUE VIENE

ISS Pro



Croc



PaRappa



Oddworld



Test Drive 4



Deathtrap Dungeon



¿Qué? Creías que te íbamos a dejar con la miel en la boca, ¿eh? Nuestra perversidad jamás alcanzaría cotas tan miserables. ¿Que ése es el concepto que tienes de nosotros? ¡Bah, consolero de poca fe! Toma nota, porque ahí van las electrizantes demos que te serviremos en digital bandeja el mes que viene: Parappa the Rapper, Croc, Oddworld, Test Drive 4, más un vídeo de Deathtrap Dungeon y otros dos de Bushido Blade y Net Yaroze...



En el CD

Game Over

Red Alert

Llega a la consola gris uno de los títulos más esperados ¿Se convertirá en el bombazo de estas Navidades?

Juegos de Invierno PlayStation '97

Acompáñanos en nuestro olímpico slalom entre los títulos que abordarán nuestra consola antes de fin de año. Frío, frío...

¡Cumpleaaaaños feliiiiz....!

Pronto se cumplirán dos años de la aparición de la primera consola PlayStation en Europa, y para celebrarlo la honraremos con unas páginas especiales. Damos repaso a la historia de PlayStation y hablamos con los genios que la dieron a luz.
Preguntamos a los grandes de la industria qué opinión les merece PlayStation 2. Y, además, pasamos revista a los juegos analizados en la Revista Oficial Española de PlayStation Magazine *hasta la fecha.*

Examinamos

Colony Wars, Tomb Raider 2, Fighting Force, Nightmare Creatures, Hercules, Rosco McQueen. *Encarga PSM 12 en tu quiosco... o te la quitarán de las manos.*

¡NÚMERO 6 YA A LA VENTA!



A EXAMEN
THE LOST WORLD ■ BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 ■ WARCRAFT 2 ■ XEVIOUS 3-D/G+ ■ WAR GODS ■ RAY STORM ■ HARD BOILED

TOMA DE CONTACTO
■ FORMULA 1 '97 ■ MDK ■ ACTUA SOCCER 2 ■ CONQUEST EARTH

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
CONOCE EL PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE ESTE JUEGO

MAGNÍFICO CONCURSO: 15 JUEGOS FIGHTING FORCE



Si está interesado en anunciarse en esta sección sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

Madrid
(91) 372 87 80

Barcelona
(93) 417 90 66









ESPECIALISTAS EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

NOVEDADES EN PSX Y N64 – IMPORTACION Y PAL VERSION
OFERTAS EN MATERIAL IMPORTACION – U.S.A. - TOKIO - HONK KONG
COMPRA-VENTA-CAMBIO – -PARA VENDER A UN BUEN PRECIO -PARA COMPRAR CON GARANTIA
SERVIMOS A TODA ESPAÑA – ENTREGA 24 HORAS
ESPECIALISTAS EN ACCESORIOS – LO MAS EXPLOSIVO PARA TU MAQUINA
CLUB I-MAN – HAZTE SOCIO DEL CLUB MAS ESPECIALIZADO
PRUEBA INTERNET – POR 300 PTS LA MEDIA HORA DESCUBRE LO ULTIMO DE LA RED
AMPLIACIONES PSX – MODIFICACIONES Y HARDWARE (GARANTIZADO)

I-MAN TEL. (93) 443 85 97 FAX (93) 443 80 06 - C/PARLAMENTO, 31 - 08015 BARCELONA E-MAIL iman@arrakis.es





KONAMI XXL SPORTS SERIES

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

Vive toda la emoción del deporte rey

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

PlayStation

PAL

KONAMI

KONAMI XXL SPORTS SERIES

PlayStation™

EL ÚLTIMO GRITO EN SIMULADORES DE FÚTBOL



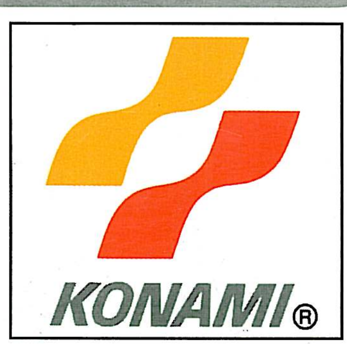






Los mejores juegos para tu consola

Proximamente..... Castlevania Symphony of the night



Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 5562802
FAX: 556 28 35